

GHOST RECON WILDLANDS'TE HAYAT VAR MI?

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Nisan 2019/04 • 126 (KDV Dahil) • Sayı 114 • ISSN: 1307-6533

# Oyungezer



**ZELDA'YLA  
YENİDEN...**

Nintendo Switch'in  
ilk harikasını  
inceledik

## GOD OF WAR

**KUZEY'DE BİR ATEŞ YANIYOR!**

**MASS  
EFFECT  
ANDROMEDA**

Tartışmaları bitirmeye  
geldik! Toplanın.

**TORMENT  
TIDES OF  
NUMENERA**

Planescape Torment  
kadar iyi mi?

**ニーアオートマタ  
NIER  
AUTOMATA**

Tuhaflığa beslediğimiz  
sevginin yeni adı!

# EXPLORERS WANTED



of  
the



## İÇİNDEKİLER



## SELAM OGZ!

- 6 Topluluk  
12 Neden Olmasın?



## PORTAL

- 14 Ön İnceleme: Prey  
16 Bu Ay Ne Oldu?  
18 Ön İnceleme: Middle-earth: Shadow of War  
21 Oyunezer: FIFA serisi  
22 Biz Bunları İstiyoruz  
26 O Niye Öyle Oldu?

## DOSYA

- 28 Kapak Konusu: God of War  
34 Ne Buluyorsun Bu Oyunda?

## İNCELEMELER

- 38 Giriş  
40 Mass Effect Andromeda  
48 Hollow Knight  
50 The Legend of Zelda: Breath of the Wild  
56 Styx: Shards of Darkness  
58 NieR: Automata  
62 Torment: Tides of Numenera  
68 911 Operator  
69 theHunter: Call of the Wild  
70 Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands  
74 Realpolitiks  
75 Bad Dream: Coma  
76 Boor  
77 Faeria  
78 Night in the Woods  
79 Lego Worlds  
80 Rock God Tycoon  
80 Tavern Tycoon: Dragon's Hangover  
81 Bleed 2  
81 Fast RMX  
82 A King's Tale - Final Fantasy XV  
82 Stories Untold  
83 Deus Ex: Mankind Divided  
A Criminal Past



- 84 The Wardrobe  
85 Northgard  
86 Robo Recall  
87 GKN: Rebuild 3: Gangs of Deadville  
88 Tekmili Birden

## ALT

- 90 Zoom: Alien Covenant  
92 Gündem  
94 Detay: Oracle ve Architect  
96 Retrospektif: Frank Herbert

## MEDYA

- 98 Blu-Ray: Silence  
101 Kitap: Goblin Kral  
102 TV: Iron Fist  
104 Müzik: Pentagram



- 106 Anime: Tales of Zestiria the X

## DATA

- 108 Aktüel  
111 Dijital Özgürlük  
112 İnceleme: Ryzen  
116 İnceleme: Nintendo Switch  
119 Sistem

## PIKSEL

- 120 Versus  
122 Piksel Günlükleri / Konsol  
123 Piksel Yazıtları  
124 Son Jeton: Doom  
126 Sen Bu Oyunu Bilmezsin / Bilmek İstemezsin  
127 Oradaydım  
128 Piksel Medya

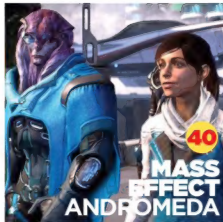


**KAPAK****26**

# GOD OF WAR

Kratos'a "baba" demek için yeni bir sebebimiz daha oldu!

## NIER AUTOMATA 58



## MASS EFFECT ANDROMEDA 40



C. SERPİL ULUTÜRK  
serpil@oyungezer.com.tr

## Hoş Geldiniz!

### YILIN OYUNU TARTIŞMALARI BAŞLASIN!

Eyyvahlar olsun, bu ay rakamlar, tablolar, Excel'ler, mailler, imzalar arasında kayboldum! Derginin ilk sayfasından sizi muhabbe departmanına iteliyorum gibi olacak ama merak etmeyin, uzatmadı niyetinde değilim. Sadece yakından geçmeyeim dedim; dergi tarafında uyum içinde çalışan Ömer-Gizem-Tank üçlüsü yüzünden her ay bir öncekinden daha fazla diğer işlere dalmış halde buluyorum kendimi. Ayın son haftası oturur hazır sayfaları bir yandan keyifle okurken bir yandan da bulduğum bir iki yanlış düzeltmek dışında iş bırakmadı bana vicdancılar. O yüzden taktiksel bir çakallık olarak, dergide düzeltme falan yaparken de kendi kendime sesizce takılmak yerine böyle sesimi iyice yükseltiyorum ki hepsi duysun. Herhalde yeni! Ünlü bir düşünürün de yıllar evvel dediği gibi "En çok beni dinleyeceksiniz, sakıy değilim ben!" ;)

Lâkin kabul etmek zorundayım, bu ay da dosyasından incelemelerine, Kratos'undan Mass Effect'ine dopdolu bir sayı hazırladılar. Nisan ayında Kasım sayısı gibi bir inceleme bölümü çıkardıkları için tabii sadece yazışlarına değil oyun sektörünün apansız coşmasına da teşekkür etmek lazım. Mart boyunca iyi oyunlar mevsim normallerini anormalleştirdi. Aslında genel olarak 2017'nin böyle bir acayipliği var. 3-4 yıldır "eko" yapan yapımcı ve yayıncılar, HD Edition, Remastered vs. işlerini tüketip yeni ve taze oyunlarla geri döndüler.

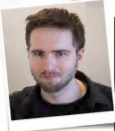
Fakat şimdiden yıl sonunda bizi bekleyen kaostan gözüm korkuyor ne yalan söyleyeyim. "Yılın oyunu" tartışmasının kaç gün ve gece süreceğini, üç ayda elimizde biriken harika oyunlara God of War, Red Dead Redemption, Shadow of War falan da eklendiğinde ne halt edeceğimizi hiç kestiremiyorum.

Neyse yahu, en büyük korkumuz bu olsun. Oyunlar böyle gelmeye devam etsin de, bız bakarız çaresine.

forum, email, twitter,  
facebook, youtube

# Selamlar!

## OGZ



Rüyamda bu ayın Selamlar OGZ'sini gördüm. Gizem kendi resmi yerine Fairy Tail'den Lucy'nin resmini koyuyordu, çığlık atarak uyanmışım sonra. O değil de siz bu satırları okuduğunuz dakikada ben çok büyük ihtimalle Persona 5 oynuyor olacağım. Şu dünyada keyfi yerinde birinin olduğunu bilmek sizin de keyfinizi yerine getirir belki dedim ^.^

Omer Akdağ



MISAFİR EDITÖR:  
GİZEM SEKİDİR



## BOL ANDROIDLİ VE BOL ANDROMEDALİ BİR AYDAN SELAMLAR!

### OYUNLARLA DOLU BİR EV

Merhaba, Oyun dünyasına dair haberleri Oyungezer de dâhil, ilgili siterlerden & sosyal medyadan takip etmekteyiz normalde. Derginizden haberdardım fakat ilk kez D&R'da Şubat sayısıyla bakışırken almaya karar verdim : İyi ki de almışım dedim okunabilirlik (simsiyah sayfalar içinde okumaya uğraşma durumu yoktu), yazım dili, oyun dünyası haricinde yazılarınız, rengarenk sayfa larla oldukça ilgi mi çekt i ve daha önce almadığıma pişman bile oldum.

Şubat sayısında "Piksel Günlükleri" başlıklı yazınızı okurken duygularımı sizinle de paylaşmak istedim. Biz P54 sahibi, oyun oynamayı seven evli bir çiftiz. Bizdeki durumlar; eşim "onu böyle yap bak orada şu var" deyip kendince yardım etmek isterken gerilediğim çok oluyor. Ben o oynarken hiç karışmam (işte belki ara sıra). O ise sürekli müdahale ettiği için, en sonunda kolu kendisine teslim eder aradan çekilirim. Böyle olunca da "ama eğleniyorsuz hadi devam et" diye gönlümü almaya çalışır.

"Had i yeter kapat v b" sitem cümleleri yerine "Şu oyunu duydu n mu?", "X şu tarihte çıkacakm ı, onu da oynayalım?", "Y oyununun yorumlarını okudun mu?" gibi oyun dünyasına dair konuşmaların olmasından ve çıkış y ılı dönüşimlerine denk gelen, sevdiğiniz, beğendiğiniz bir oyunun hediye olarak gelmesinden daha güzel ne olabilir.

Sevdiğiniz insanlarla, eşinizle/dostunuzla oyun oynamanın keyfine varın, benim gibi hemen küsüp oyun kolunu teslim etmeyin : ) *-Bekler Ailesi*

Sana da merhabalar Bekler ailesinin sevgili üyesi (Bay Bekler veya Bayan Bekler diye girecektim ama hangi-

siyle konuştuğumu bilemedim ^.^)  
(Baker Ailesi desek çok mu iştah açıcı olur \*kah kah\* -Gizem)

Eğer geçtiğimiz günlerde kavga etmişseniz benim nazarım yüzündendir, bilgin olsun ^.^ Çok keyifli bir aile ortamına benziyor, özendiğim ve kıskandığım doğrudur. Benim de kısmetim açılacak bir gün, inanıyorum!

Öncelikle rengarenk sayfa lar beğendiğiniz için çok mutlu oldum! : ) Genelde hep "kapak olmamış" lafı ön planda olduğ u için içerideki sayfa larla ilgili yorum alınca aynı bir seviniyordum!

İkinci kısma gelecek olursak, çoğu oyuncunun dışardan bakıp özendiği

bir aile tablosu, katlıyorum. Bizim evde ise durum şöyle oluyor. Eşim Bang telefonunda son ses Torque Burnout'la drift yaparken -ki yaptığı tek şey iki tuşa aynı anda iki dakika boyunca basıp lastikleri patlatmak-ben yanında yirmi tuşa birden basıp Gul'dan kesiyorum. Arada sırada gözünün ucuna bana bakıp "Bu adamın olayı ne?" diye soruyor ben de gayri ihtiyari anlatıyorum "İşte Azeroth'ta kaos vardı sonra Titanlar geldi, bir gücün kafayı yedi Legion'ı kurdu" diye sonra bakıyorum zaten beni dinlemeyi dakikalar önce bırakmış... İnsan üzülyoru tabii : ) Ama Diablo 3'le sabahlara kadar rift koştığımız çoktur kendisiyle. O yüzden game on! -Ç



## GİDİP DALAN BARBARLI, ARKADAN SAYDIRAN DEMON HUNTER'LI AİLEDEN ZARAR GELMEZ.

## UKYO VE HAOHMARU'YA SELAM

Merhaba Ömer bey, öncelikle Samurai Shodown 2 incelemesi için teşekkür ederim, Emre beye sevgiler ve aracılık ettiğiniz için size teşekkür ederim. Duvara çerçeveyle asılacak denili harika bir görseleliğe sahip iki sayfa olmuş, içerik de süperdi.

Eski sayıları karıştırırken rastladım, ben mi kaçırdım yoksa Noyan'ın yaşı açıklandı mı dergide?? Saatine baktığı fotoğrafı hariç diğer fotoğraflarından yola çıkarak bu nur yüzlü adam olsa 78 doğumlu olur diyorum, genç adam bence :) Traktör görselimi isterim bildiysen...

Trabzon'dan sevgilerle. *Alper Mumcu*

Sana da merhabalar Alper, Emre'ye ilettilim teşekkürlerini. Zaten birkaç ay önce senin attığın mailden gaza gelip yazmıştı o da Samurai Shodown'u. Kolay mı gaza geliyoruz ne ^\_ ^

Ancaaaa... Selam'ın bu ayki misafiri, dergi sayfalarımızın her birini tek tek tasarlayan gizli kahramanımız Gizem'e teşekkür etmeyi unuttuğusun. Kendisinin iki çift lafı olacak sanal!

Teşekkürler ederilim Alpeeee, Ömer'le zamanında en çok tartıştığımız konuyu Son Jeton sayfalarının tasarımı. Tatmin olması zor bir insan kendisi ama tutturdu mi gözlerinin içi gülüyor. Bir de resimleri aynalayıp kullanmam sinir eder kendisini. Bazen Çin'in sol gözündeki yara sağa kaçabiliyor. Oluyor böyle şeyler Ömer, sayfa ona istiyorsa ben nâpıymı? -G

Noyan'ın yaşını bilemedin, açıklayamıy hadi, kendisi 70 doğumlu! Traktör görseli kazanmadın, üzgünüm, ama bonkör günümdeyim teselli ikramiyesi olarak çapa görsel buyurt!

Tabak boş geri gitmez, Trabzon'a da bizden sevgiler o halde.

## BAĞIMSIZ OYUNLAR, ANİMELER, FİLMLER

Merhaba Oyungezer ekibi. Bir önceki sayıda ve OĞZ internet sayfasında gündeme gelen yerli bağımsızlar konusu beni anlam veremediğim bir neşeye sevk etti. Scum's Wish animesi yazsındın sonra onu izlemeye koyuldum. Sinema köşesindeki The



Monster değerlendirmişse beni biraz şaşırttı. Ben de duygu ve düşüncelerimi paylaşma ihtiyacı duydum:

1. Sorum kahinlik çerçevesinde değil, "Su olursa belki öyle olabilir mi?" mantığında olacak Yerli bağımsız yapımlar alanındaki gelişmeler istikrarlı biçimde sürerse, oyun kalitesi ve sayısı konusunda devamlılık sağlanabilir mi? Bağımsız oyunlar dünyasında dikkate değer olabilir miyiz?

2. Scum's Wish animesinde karşılıksız aşkın şen şakrak tatlılarla işlenmesi ve cinselliğe "el ele tutuşmaktan bile utanan aşklar" mantığında yaklaşılmaması hoş. Karakterlerin aşk konusundaki çekince ve davranışlarına hak verdiğimiz oluyor. Benzer durumları tecrübe etmeyen yoktur. Fakat, aşkın dert yapıp aşk uzmanı bilgi sözlerin sarf edilmesi ve birden fazla olasılığın üstü üste gelmesi, olay, görüş ve davranışları "senaryo nereye ben oraya" gibi algılatıyor.

3. Bu biraz sitemli olacak: Nurettin Tan'ın The Monster konusunda bonkör davrandığını düşünüyorum. Bir yıldız bile o film için fazla. "Uzaklan lize" etiketi yeterli olurdu. Oyuncuklar iyiydi. Ama o kadar. Canavarlar, anne-kız yola düşmüş geçmişlerini gözden geçiriyor olsaymış keşke. Çekim sürecinde Zoe Kazan'ın üzülmeye değmemiş (evet, karavanında oturmak yerine sette kalmaya inat edip hastalanmış).

NOT: Aralık 2016 sayısında Özgür Çevik benzetmem için verdiniz cevapta, anneniziniz de benimle aynı görüşte olduğunu belirtmişsiniz. Kendisinin ellerinden öper, saygıları sunarım. Konuyla alakadar olarak

## Videolarda Bu Ay



» Neden mi NieR: Automata'nın müziklerine her özüme gelene övüyorum? [tinyurl.com/ogz-114-beautiful](https://tinyurl.com/ogz-114-beautiful)



» Final Fantasy 30, yılım nostalji doşaz çok yüksek, minik bir videoya keşle. [tinyurl.com/ogz-114-f30](https://tinyurl.com/ogz-114-f30)



» Su adamen sağma sapan espri anlatırken hastasıyın! Zelda videosu kesmece Kette Robot Game, USA, Dundee tale ve The Last Guardian videolarına da keskes bakın: [tinyurl.com/ogz-114-dunkey](https://tinyurl.com/ogz-114-dunkey)

bir ortak özelliğimizizin daha olduğunu düşünüyorum; ikimizin de futbola pek alakası yok galiba :) Ben yine de Jürgen Klopp'a benzetemedim :)

-Cemalettin Spahioglu

Tekrar hoş geldin Cemalettin, yazdıklarımızla ilgili bu tip yorumlar pek fazla gelmiyor, sevindirdin ^\_ ^

1. Bence olabiliriz ve hatta olmak üzereyiz. Yani mesela o dosyadaki oyunlara baktığın zaman evet, Pocket Universe, Black Smith gibi henüz emekleme aşamasındaki, kesin şeyler konuşmak için erken olan oyunlar da var ama No.70, Beat the Game, Remnants of Naezith, Stygian gibi kötü çıkarsa çok olacağımız oyunlarımız da yolda. Şu zamana kadar hiç üst kalite yerli oyunla karşılaşmadık değil elbette ama ufukta gözükken kaliteli yapımlarımızın sayısı çıkmış olanlardan daha fazla. Yakın geleceğe umutla bakmamak için bir sebep yok kıscası.

2. Bu satırları yazarken bir bölüm kalımsı sezonun bitmesine, üzüldüğüm Scum's Wish'e kalacağım diye. Hele o 8. Bölümün ikinci yarısı acıyıp etkilendi beni nedense. Aslında karakterlerin yorumlarını pek o kadar da bilgece aham kesmek olarak görmemişim ben. Hani kendilerini ve kendilerinin diğer karakterler gözündeki yerlerini tanıtmaya çalıştıkları iç konuşmalarına şahit oluyoruz, bu iç konuşmalar da genel-de net bir yerlere varıyor zaten ki güzel olan da o. Olasılıkların üst üste gelmesi konusunda da... Yani "o ona aşık, o da ona aşık" gibi gibi bir alttın-geri araya gelmiş olması zaten milyonda bir olacak şey tabii ama

"yolda yürüyordun, milyon kişinin yaşadığı şehirde tesadüfen en karşılaşılmaması gereken kişiyle karşılaştı" gibi "deus ex machina" tarzı şeyler fazla yok çok şükür. En sevmediğim şeylerdendir olay gelişiminin tesadüfere ya da kadere bağlanması zaten. Ha ama "senaryo nereye ben oraya" durumu olduğu doğru seride. Hiçbir karakter ipleri eline alıp, keskin hamlelerde bulunup olayları geliştirmeye çalışmıyor tam anlamıyla. Kendi kendine gelişen ve karakterleri sürükleyen bir senaryo var yani. Şikâyetim yok şahsen. Sanırım animesi bittikten sonra mangasına da dalaçağım, çok merak ediyorum ya nerele re gideceğini.

Yüksək müsaadənizle və Ömercim senden çok özür dileyerek araya giriyorum ama SCUM'S WISH NE YAHU!! Anime sayfalarını yapmaya başlamadan önce artık en çok sevdiğim şey isimlerine teker teker bakıp kıs kıs gülmek. Bir sürü anime seveni üstüme çekebilirim, animeden de hiç anlamıyorum, eminim çok felsefi anlaşımları vardır çünkü... yani... sonuçta Uzak Doğu... Ama arkadaş o isimleri ne ya? Ömer? Bari orijinallerini yazalım abi ya! -G

3. İlettim Nurettin'e söylediklerini, "az puan vermek iyi etmişim o zaman" diyor. O değil de o kadar kötüledin ki filmi izlemiş geldi!

Heh, tamamdır ileticeğimdir anneneme selamlarını. Zaten Klopp'a benzesem ne olur, benzenemesem ne olur. Marifet Ronaldinho olabilemekte (ne?)

## ŞİKÂyetÇİYİM BU OYUNLARDAN

» Öncelikle hepinize selamlarımı iletiyorum. Geçen derginin yani Mart sayınız eğer satış rekoru falan kırarsa şaşımayın çünkü kimse benim dergiye çıktığıma inanmayıp koşarak aldı dergiyi. Belki de bu sayılan da alırlar ama oyunların fazla takip etmiyorlar. Ben de kendi adıma dergiye alındığım için teşekkür ediyorum, geçen dergide sanki duyguyu sömürüştü yapıp, yok oyun sorusu sormadım felan ondan alınıyor dedim ve vicdanınız sıziyıp aldınız biliyorum ama bu sefer siz başı altına sokmadan sorularımı soracağım cevap vermeniz yeterli olacaktır :)

1. Horizon: Zero Dawn beklendiki gibi PS4 ortalcğını kasıp kavurdu. Sırf bu oyunun için bile PS4 alınabilir deniyor. Böyle bir oyunun PC platformuna çıkmaması ve 450 TL gibi bir fiyattan satışa sunulması oldu mu şimdi? Ben oyunu 20 -25 saat oynadım ve sıkılmaya başladım. Sizde durum nedir?

2. WWE 2K17 bence en iyi dövüş oyunlarından biri olmuş, grafikler harika. Ama ne yazık ki Smackdownu yayınlayan bir kanal bile kalmadı. Hal böyleyken ben de beklemediğim dövüşçülerle dövüşmeye çalışıyorum. Ama benim bilgisayarımda bu oyun kasiyor, bu da benim kötü oynamama ve kariyer modda dayak yememe neden

oluyor. Bir fikriniz var mı bu konu için?

3. FM17 gördüğüm en kötü FM'lerde zirveyi çekiyor. FM dediğin her sene biraz yenilik yapıp kadroları yenilemek olmalı bence. Bu oyuna düzenli olarak 100 lira vereceğime 5 -10 liraya kadro DLC'si çıksa daha iyi olacağını düşünüyorum. 17'yi kırtaran tek şey sosyal medya, o da betada felan herhalde. Ben kendim twit atamadtan sonra, millette orda takipçiyemince bir anlaşılmı oluyor. Sizce bu böyle nereye kadar gider, ne zaman güzel bir menajerlik oyunu görür mü gözler?

4. İnceleme yaptığınız zaman FIFA 17 de lig oluşturma özelliği var demisiniz. O özelliği halen çızmedim. Elimde 4 aydır var oyun, bir yardım edin, neden kuracağınız ligi? Ben mesela BJK, GS, FB ve Barçay'ı bir ligte topalay' all star lig yapmak istemişim, yapılır değil mi?

Sorularım bu kadardı, adım Eren. Geçen dergide bir kışkıkk olmuşsun sanırım, yanlış anlaşılma olmasın. Buradan sınıf arkadaşlarım Yasin ve Hakan'a da selamlar. -Eren Doğ

Sana da selamlar Eren, böyle böyle yüz bin satacağın iştel Sen üç arkadaşına aldırdsan, sonra onlar da üç arkadaşına aldırda, sonra onlar... Anlaşıkt değil mi?

1. Eh bir oyun sever olarak ben de isterim senin dediğin gibi her oyunu her platformda oynamayı. Şimdi Uncharted 4, Horizon'dır PC'de de oynanabilirse, milyonlarca oyuncuya daha ulaşsa fena mı olur? Ama azıcık dolaylı bakınca da şöyle bir sonucu olabilir bunun da; konsola özel oyun kavramı ortadan kalksa konsol satışları düşer; Sony, Microsoft ve Nintendo daha az kazanır; Horizon, Uncharted, Mario vs. gibi oyunları geliştirenlere daha az maddi kaynak ayırabilirler, bu kalitede oyunlar azalır. Ya da azalmaz, oyun satışı artacağı için stüdyolar oradan gelir elde eder, bilemiyorum. Her oyun her platforma olayı gerçekleştireceği için spekülasyon yapmanın alemi yok.

Yalnız şaşırdım Horizon'dan sıkılmaya başladığına. Başından sonuna kadar büyük keyif almıştım şahsen ki oyunu oynayan bütün tanıdıklarım da aynı şekilde övgüyle bahsediyorlar hep. Bu arada 450 nerede satılıyor yahu, Røpecaster'la yere basitleyip dövesin kim satıyorsa? PSN'den baktım 190 TL oyun (yani ucuz değil tabii de 450'ye göre yani).

2. Uzun zaman önce WRC oyunu oynamıştım bayağı bir, karşıdan görüldüğünden daha eğlenceli bir tür olduğunu biliyorum o yüzden. 2K17 hakkında Noyan genel olarak "oyun hâli güzel ama motoru biraz eskimeye başladı artık" minvalinde bir şeyler söylemişti incelemedim yani his hatırlamıyorsam. Ne derece haklıdır bilemiyorum. Oyunun kasışı konusunda da söyleyebileceğim bir şey yok, ne denebilir ki? Makineyi upgrade et ya da oyunu konsolda oynat ^\_>



Biz buralarda Broadhead binedik.  
Røpecaster atardık, Thunderjaw  
keseirdik!



## Anket

bu söylediğin şey. Oynanış konusunda çok bir şey değişmiyor, kadrolar değiştiği için her yıl tam oyun parası veriyoruz. Bunun anti tezi olarak "spor oyunları zaten iyi ve gelişmiş durumdadır, sırf yenilik olsun diye sistemi değiştirmeye kalksalar oturmuş mekanikler bozulur", ona anti tez olarak "e o zaman tam oyun parası istemesinler her yıl", ona anti tez olarak "para kazanamazlar o zaman, o durumda da oyunlar bu kadar gelişkin kalmaz" denebilir ve bu böyle devam eder. Kesin şeyler söylemenin zor olduğu bir konu yani. Ama sana şöyle bir müjde vereyim 5-10 liraya kadro DLC'si olsa bile onu almaya gerek yok. Steam'deki Atölye kısmından güncel kadroları kolayca oyuna entegre edebilirsiniz. Baktım demin de eski FM'ler için bile güncel kadro paketleri hazırlıyormuş muydunuz. Eğer yeni FM'yle gelen şeyler seni tatmin etmiyorsa direkt kadroları güncelleyerek eklesinden devam etmek daha mantıklı.

4. Yapılır tabii, "Custom Tournament" kısmına girip turnuva tipini "League" olarak seçmen yeterli.

Mailin için teşekkür ettim Emr... şey...



### KRATOS KÜZEY MİTOLOJİSİNDEN SONRA NEREYE DALSIN?



>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

**01**  
Orta Dünya'ya dalarsa sağ çıkamaz. Maia Valar dandik Yunan tanrılarına benzemez.  
@Furkan Deliktaş

**03**  
Yunan tanrıları bildiğin et ve kemikti, Kratos'u takır takır doğardı Valar. Hiç olmazsa Erü var zaten.  
@Tahsin A. Olmaz

**02**  
Japon olursa Nioh'un daha kanlı versiyonu gibi olur.  
@Eren Ero

**04**  
Mısır çok az içlendi oyunlarda, halbuki çok büyük potansiyele var.  
@İbrahim Turgay Dişeken

**05**  
Arkadaş adamı rahat bırakalım bence. Emeklilik falan yapısın.  
@Çağdaş Demirtaş

### >> OYUN DÜNYASINDAN BİR KARAKTER. OYUN DÜNYASINDAN BAŞKA BİR KARAKTERİ CANLANDIRACAK!

Kratos'u Garrosh Hell-scream oynasaydı... Üf!  
@Gökrem Elmekci

Corvo'yu Kratos oynasın. O güçlerle yapacaklarını siz düşünün.  
@Kerem Rüstem Arslan

Eğer CJ, tyrannosaurus rex olsaydı... @Oğuz Efe Peker

Ajay Ghale, Outlast'teki Mi les Upahur yerine iyi uyar. Herhalde tüm hastaneyi yok ederdi.  
@Burak Aksu

Geralt'ı Trevor oynasa mesela? Kılıç yerine satır-la önüne geleni doğardı sanki.  
@Doğan Gökova

Rivia'lı Geralt'ı Big Boss oynasaydı. Double karizma!  
@Egemen Canpolat Kaya

### >> @OYUNGEZER: PARALEL BİR EVRENDE, HİÇ OYUN OYNAMAMIŞ BİR SEN VARMIŞ MESELA. NASIL BİRİDİR O?

Olur mu ya öyle bir şey? Nasıl oynama mış? Civilization bile mi? Çıkmasın karşıma, çok sıkılırım.  
@pebblesinmymind

Dünyanın en sıkıcı insanı olur o ya... Ne? Ne demek burada da öyle?  
@tarikkaplan

Ne yapıyor ki o zaman? Sağma sapan sosyalleşiyor mu gidip? İyiy insanları falan...  
@omerakdag



Hadi yine iyisi David Cage, bir  
hayran daha kazandın.



## İKİ RUHUN ÖTESİ

► İyi günler ve iyi çalışmalar dileyerek sözlerime başlamak istiyorum sevgili Oyungezer ekibi.

Unutulmuş bir konsol oyuncusuymuş geçen yıl ağustos ayında aklıma nereden estiyse bir PS3 alayım dedim. Bu arada oyun dünyasında neler olmuş ufak çapta bir araştırma yaptım ve o kadar uzak kalmışım ki bu sektörden, PS4'ün çıktığını da o araştırmamda öğrendim. Önce düşündüm PS4 alsam mı diye ama hem PS3'te olup 4'e kıymayan oyunların görünce, hem de oyunların pahalı olması sebebiyle PS3 alma fikri iyice kafama yerleşti. Bu arada sizin 2011 ocak sayınızda en iyi oyunlar listesindeki çoğu oyunun PS3'te olması da bu kararımı etkiledi doğrusu :))

Bir baktım ki ne güzel oyunlar çıkmış ben oyun dünyasını takip etmeyeli. Ama aralarından biri beni öylesine cezbedti ki, yıllar sonra Ellen Page sevgimi de depreştirdi; evet, tahmin edeceğinizi gibi o oyun Beyond: Two Souls. Önce geçen eylül ayında demo-

sunu indirdim, hayranlık duydum bu emeğe. O müthiş tema müziğini defalarca dinledim. Ardından bu oyunu 2. el değil de sıfır almaya karar verdim ve şansına bir tane buldum. Ama öyle bir oyundu ki bu, hemen oynamaya kıyamadım ve bekledim, bekledim.

Ama iki eksik daha vardı; ilki "Aca-ba oyun dergilerinden birisi bu güzel oyunu kapağına taşımış mıdır?" derken Mayıs 2013 sayınızda bunu yaptınız. Bir de üstüne posterini verdiğinizizi gördüm, onu da siparişini verip posterini ayrıca eksiksiz tamamlamlandı.

İkincisi de bu müziklerinin yer aldığı orijinal CD'si var mı diye baktım ama maalesef, çıkartmamışlar. Onu da büyük ihtimal iTunes'tan satın alacağım.

Bu bekleşiy 3 hafta önce son buldu ve 5 güne yayarak bu müthiş oyunu tecrübe ettim. Oynamadan önce demiştin zaten hayatının anlarını yaşayacağım diye ve öyle de oldu, ne yazsam az kalacak; her şeyiyle takdiri hak eden ve insanı etkisiz alan bir yapıp. Hani Serpil Hanım, Heavy Rain için yazmıştı: ya oyunda bir kombuyu yapmak sadece bir

ayrıntı, sen asıl seçtiğin sonuçlarla yüzleşiyorsun diye, aynıysa bu oyun için de geçerli.

Derginizden çıkan o güzelim posterleri de televizyonun yanına astım ki oyunda her an benimleydi.

Bu müthiş macerada yanımda olduğunuz için teşekkür ediyorum, her ne kadar neredeyse 4 yıllık bir sayı olsa da ben yeni edindiğim için görselimi de sizinle paylaşıyorum. Tabii bir de yıllardan sonra ilk defa bir dergi aldım sayenizde, bunu da belirtmeden geçemeyeceğim.

İyi günler ve esenlikle Oyungezer ekibi!...*Melih Öztürk*

Aramıza hoş geldin o zaman Melih. Bence çok doğru bir hamle yapmışın PS3 alarak. Maddi durumlar yeterli olmasa bile en güncel konsolu almaya çalışmayı pek mantıklı bulmuyorum. Sadece PS3'te değil PS2'de, 1'de, diğer eski konsollarda nice şahane oyun var. "Zamanı için güzeldi" oyunlarından bahsetmiyorum, işte Beyond: Two Souls gibi "zamanı geçmeyecek" oyunların sayısı da bayağı fazla.

Şahane oyundu gerçekten dediğin gibi Beyond: Two Souls. Birkaç ufak tefek sıkıntısı vardı, bu sebeplerle Heavy Rain kadar efsaneleşemedi ama oynayan herkeste unutulmaz anılar bıraktığı da bir gerçek.

Bu arada madem uzun zaman- dır oyun dünyasından kopuk- tun, belki duymamışsındır diye yine sinematik macera türü- den birkaç isim daha sayayım: Life is Strange, The Walking Dead, The Wolf Among Us, Game of Thrones. Farklı firmalar tarafından geliştirildikleri için tam olarak benzer bir tecrübe beklemeye ama aslına bakarsanız çok da uzak sayılmazlar. Saydığım isimler de bolca övgü toplayan yapımlar ayrıca.

Onlar dışında Beyond: Two Souls ve Heavy Rain'ın yapım- ısı Quantic Dream'in yeni oyunu Detroit: Become Human da yolda. Ona da bir göz atıp gaza gelebilirsiniz ^\_^

Bu güzel mail için teşekkürler. Bir kez de bizim için dinle oyun- nun soundtrack'ini. Sevgiler.



## 1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

Hop! Ne biçim okursun sen kardeşim! Mail at diyorum atılmıyor! Selam OGZ holdingi bu günlere mail atma- malarla getirmedik! Önemüdeki ay o maili masamda göreceğimi Yoksa istifanı veririm...! Üf! Tamam ya böyle demek istemedim. Hadi hadi etme istifa tamam. A! benden de masanın zam...




## Gelecek Ayın Misafiri

Hani Steam'de bir oyunu bakarsınız, kenarda hangi arkadaşla- rınız onu oynadığını görürsünüz ya. İşte benim Steam'imde bir kişinin avatırı her zaman orada: Nurettin Tan'ınkil Bir insan her oyunu ama her oyunu oynaya- bilir mi ya? Nasıl bir insanın sen Nurettin! Siz de sorun önümüzdeki aya nasıl bir insan olduğunul!



# INCIDENCE

 App Store





## Neden Olmasın?

**Tarık Kaplan**

tarik@oyungezer.com.tr

### İçeriden Yermek

Merhaba. Bugün ortak noktamız olan eleştirmeyi sevmeye huyunuzu dürtükle-yeceğim.

Oyun yapmanın için içine girene kadar "hayallerin mesleği" olarak görüldüğü bir dünyada, oyun yapımcılarının maruz kaldığı nefretin boyutu nasıl oluyorsa mantık sınırlarının çok ötesine geçiyor. Samimi, eğlenmeyi amaçlayan ve görünürde hiçbir kötü niyet barındırma sebebi bulunmayan "oyuncu" topluluğunun günlük kıyafet tercihini "troll" ve "bağnaz eleştirmen" olarak seçme sebebi de aynı bir gizem konusu. "Yermenin övmekten daha eğlenceli olduğu" kabul etmeyi sevmediğimiz evrensel gerçeklerden biri olabilir ama doz ayan konusunda hepimizin içinde bulunduğu bu topluluğun ciddi şekilde dengesi olduğunu en baştan kabul etmek lazım. Neden peki? Bence cevap tek kelime: İçtenlik. Samimiyetin sevgiyi yaymak için ne kadar güçlü bir araç olabileceğini defalarca gördük, fakat bunun tersi de mümkün; samimiyet farkında olmadan nefreti de yayabilir. Ve giderek alakasızlaşıyor gibi görünüyor olduğumun farkındayım ama oyunlar üzerine yapılan yorum ve değerlendirmeler samimiyetin, dolayısıyla da nefret ve sevginin en net görüldüğü/ yayıldığı mecralardan biri aslında bana sorarsanız.



“İÇİNDEN  
GELEREK  
ETİĞİN HAKA-  
RETİN ETKİSİ,  
KATİKSİZ BİR  
SEVGİ SÖZCÜ-  
ĞÜNDEN HİÇ  
DE AZ DEĞİL.”

Özellikle Steam gibi herkesin fikirlerini en saf, sansürsüz haliyle, üzerine iki kez düşünmeden paylaşabildiği platformlarda bunu görmek çok kolay. Ciddi problemleri olan oyunların yorumlarını dahi samimiyet kendini iki şekilde gösteriyor: Birincisi yazım dilindeki öfkeye. Verdiği paranın karşılığını alamadığını düşünen bir oyuncunun, hiçbir görgü ya da ahlak kavramına bağlı olmak zorunda olmadığını hissederek yazdığı eleştirisi alabileceğiniz en gerçek eleştirilerden biri değil midir? Ama önce üzerindeki öfkeyi silmek, tıpkı maden arar gibi içinden işe yarayacak cevheri

# HAVE

çıkartmak gerekir muhababı için. Amatör yapımcıların genelde bu öfkeyi göğüsleyip işlerine yarayacak kısımları çıkarmaları çok sık görülmeyebiliyor maalesef.

Öfkeli yorumların içinde saklı ikinci samimiyetse çoğunda bulabileceğiniz, kendisi ufak ama etkisi büyük bir uyan cümlesidir aslında: Bu oyunu almayın. Çok sık görürsünüz bunu, "aldığıma pişman oldum," "sizde de çalışmayabilir," "paranıza değmez" yorumları negatif kullanıcı incelemelerinin, hatta bu işi editöryal düzeyde yapan bizler gibi mecraların bile sıkça başvurduğu yorumlardır hakkında olumsuz düşündüğümüz oyunlar söz konusu olduğunda. İsteseek de istememek de içinden bulduğumuz bu topluluğa karşı bir bağlılık hissediyoruz derinlerde. Oyun oynamak, oyun kültürünü insanlarla anlaşılabiliyor olmak tıpkı pek çok diğer alt kültürde olduğu gibi bir "kendini ait hissetme" durumu doğuruyor, ki bu da

istemisizce "kabile üyeleri" olarak gördüğümüz diğer oyunculara tehlikeyi haber verme dürtüsünü tetikliyor: "Bu oyunu almayın" demek, modern zamanlar için "Aslan var. Gittirmeyin. Yer sizi" demekle aynı şey aslında.

Şimdi bunu nereye bağlayacağaksın diyorsunuz değil mi? Bağlımsız oyun geliştiricilerine ciddi anlamda yükleniyor ve iyi niyetli olarak sürekli kötü eleştiriyi yapıyor olduğumuzu bağlayabiliriz ama yapmayacağım bunu. Sadece bir şey ya da kişiye duyduğumuz nefret ve sevginin aslında iyi ve kötünün sadece zihinlerimizde var olduğu bu dünyanın asıl çıktıkları olduğunu ve bunların her şeyden önce samimiyetten doğduğunu fark etmenin, insanların birbirini anlaması için çok önemli bir adım olduğunu düşünüyorum. Bu ister oyun eleştirisi olsun, ister sevdığınız bir insanla yaşadığınız basit bir tartışma... Hiçbirimiz önem vermediğimiz bir konuda nefret dolu olmadık şu ana dek değil mi?



maximum

# Sihirli lambaya son 1.500 yılda hiç güncelleme gelmedi.

Artık tüm dilekleriniz için Maximum Mobil var.



Kart yönetiminden  
kampanya takibine,  
limit artırmadan  
Cinemaximum biletine  
kadar sayısız özellik  
bu uygulamada!

**HEMEN İNDİR**



# PORTAL

HABER // ÖN İNCELEME // OYUNEZER // BBT

ÖN İNCELEME



● **TÜR:** FPS / Gerilim ● **YAPIM:** Arkane Studios ● **DAĞITIM:** Bethesda ● **PLATFORM:** PC, PS4, X-One ● **ÇIKIŞ TARİHİ:** 5 Mayıs 2017

ONUR KAYA

## PREY

Hayır, uzayda geçen Dishonored değil!

Oyunların, potansiyeli en yüksek anlatım aracı olduğu savını uzun zaimdir savunuyorum kendi adıma. Çünkü bir eserin bizi etkileme sürecinde bilinçaltımıza oynayan hissiyat olgusu iki koldan işliyor. Filmelerde, dizilerde, kitaplarda yazıtın bize verdiği "hissiyat" daima karşındakı duyusal verilerle belirlenirken, oyunlarda durum daha farklı. Direkt olarak karşındakı anlatımın yanında bir de bizim kontroller vasıtasıyla ortaya verdiğimiz komutların, belli şekillerde sanal dünyaya iletilmesi yoluyla bize "yanıtlar" duyular var. FPS oyunlarında hep bahsettiğimiz, silahların bize verdiği "tokluk" hissiyatı buna en basit örnek. Kimi oyunlar bunları çok yoğun ve tekrarlı

vererek aklımıza kazılamamızı sağlarken, kimileri de pek çok koldan daha ufak uyarımlarla genel bir algı oluşturmaya çalışıyor. Prey de görünüse bakılırsa ikinci gruba dâhil olacak.

Oyundaki tasarım felsefesi ve atmosferiyle ilgili düşüncelerime kısa bir paragraf ayırmak istiyorum. Arkane'in yaptığı bir diğer oyun olan Dishonored'daki Viktoryen tasarım elementlerini de öve öve bitiremeyen bir insanım ama Prey'deki tasarım simgelediği şeyler açısından onun da önüne geçecek gibi duruyor. En temel haliyle konsepti incelerseniz Art Deco türüne bir tasarım barındıran, medeniyetin geri kalanından izole olmuş bir yaşam alanı duru-

yor. Bu kadar bile zaten akla direkt olarak ilk iki BioShock'ı getirmeye yeter. Lakin oyunun çok daha modern görünen tasarımı yaklaşımı ve renk kullanımları sayesinde, hem zıt renklerle barındıran BioShock'tan, hem de Art Deco'ya mahvolmuş bir medeniyeti nostalji havasıyla çevrelemek için kullanan Fallout'tan gayet iyi ayrıştığını söylemek gördüğümüz kısımlar için mümkün. Dishonored 2'den gördüğümüz kadıyla Arkane'in her ne kadar uzay istasyonunda olsak bile tasarım bütünlüğünü bozmadan mekânları olabildiğince çeşitlendireceğine ben kefilim açıkçası.

(Fragmanlardan anladığım kadıyla uzay bağluğuna çıktığımız bölümler olacak oyunda. Zaten mekânlarda da genel bir sessizlik ve düşmanların eşyokluğuna girebilmesine de bağlı olarak inşa edilen bir gerilim söz konusu gibi duruyor. Dead Space'in yokluğunu hissetmeyeceğiniz yanı.)

Kefili olmadığım konuyu düşman çeşitliliği. Evet, çevre ne kadar detaylı ve tasarımı felsefesinin izin verdiği ölçüde çeşitli düşmanlar da o kadar tekdüze gibi duruyor. Elbette tüm düşman tiplerini görmedik ama yine Arkane'in diğer serisi Dishonored'a bakarsak görüyoruz ki düşman çeşitliliği kötü ve yetersiz. O yüzden, Arkane'in bu konuda kendini kanıtladığını, burada da kanıtlamayabileceğini söylesem çok yanlış bir yargıda bulunmuş olmam diye tahmin ediyorum. Lakin, Dishonored'da birbirinden kesin bir şekilde ayrılan çizgiler ve aksiyon mantalitesi burada yerini Deus Ex benzeri bir "farklıyollar, farklı çözümler" mantalitesine bırakmış gibi de duruyor. O yüzden düşman çeşitlerinden falso verilise bile buhan sağladığı özgürlük söz konusu eksiğin üzerini kapatabilir.

Hikâye ile alakalı olarak öğrendiğimiz üzere, oyundaki geliştirmeleri bize sağlayan Neuromodlar, kapatılmalan durumunda kullancıya hafıza kaybı yaratıyorlar. Senaryonun bu konuda bize ters köşe yapacağına neredeyse tamamen emim ve yılların RYO ustası Chris Avellone ile hem burada, hem de yeniden yapılan System Shock 2'yi çalıştıran ve ki oyunun arasındaki benzerlikleri düşündüğümde bunun altından kalkacağı konusundaki umudum güçleniyor. Zira pek hayal kinkliğim olduğu bir yapımcıyazar değil kendisi. İzlediyseniz zaten gördüğünüz, izlemeyeniz de anlatıp bozmak istemeyeceğim kimi şeyler yüzünden oyun çok ilgi çekici bir senaryoya sahip olacak gibi duruyor çünkü.

Diyecemiz odur ki Prey bence güçlü geliyor. Özellikle de senaryosunun oldukça sağlam olacağına inanım sebebiyle yılın oyunu olmaya da aday geldiğini düşünüyorum (ağır ol kobbyo...?). Yav o değil de, eksi senden bu kadar alakası bir oyuna Prey demek ne gerek vardı?



## ÖN İNCELEME SHADOW OF WAR

» Orta Dünya'nın kaderi değişmeyecekse de savaş bizi tekrar çağıırıyor!



## OYUNEZER FIFA SERİSİ

» İtiraf edin, birinin çıkıp şardı kesilmeyen serileri gömmesini uzun zamandır bekliyordunuz...



## KAPAK GOD OF WAR

» Kuzey'in meşhur atasözünde de söylendiği gibi, "babasına bak oğlunu al!"

## PREY DÜNYASINA KISA BİR BAKIŞ

Oyuncular olarak alternatif tarih hikâyelerine epey aşinayız. Tıpkı BioShock ve Fallout gibi Prey de bir alternatif tarih hikâyesi. Gene tıpkı Fallout gibi "ayrışma noktası" olarak nitelendirilebileceğimiz noktadan epey sonrasını konu alıyor. Özetini şöyle geçebiliriz;

■ 1956 yılında Sovyetler, Vorona 1 uydusunu uzaya gönderir. Uyduyla iletişimin kopması üzerine, tamir amacıyla astronotlar yollanır. Ekiptekiler dışta gözle görülebilir bir sıkıntıyla karşılaşmayınca iç kısmı araştırma emri alır ve karşılaştıkları dünya dışı varlıklar sonları olur. Olay hasıraltı edilir.

■ İki sene sonra Sovyetler, tehdidi kontrol altına almak için ABD'den yardım ister ve Başkan Kennedy işbirliğini kabul eder. 1963 yılında, iki dünya devi arasındaki işbirliği Kletka Programı vasıtasıyla meyve verir; uydunun etrafına bir istasyon inşa edilir. Dünya dışı varlıklara Yunan Mitolojisi'nde, eşi Ekhidna ile pek çok canavara ebeveyn olan dev Typhon'un ismi verilir.

■ Gerçekte olanın aksine kendisine düzenlenen suikasttan sağ kurtulan John F. Kennedy, programın kontrolünü tek başına ele geçirir ve istasyonu tam teşekküllü bir Ar-Ge tesisine çevirir. Olayı takip eden yıllar boyunca yaratıkların özelliklerini teknolojiye entegre etme çabalarının sonuçsuz kalmasıyla projeden umudu kesen ABD, 1998 yılında yaratıkların serbest kalıp tüm araştırma ekibini öldürmesiyle istasyonu terk eder.

■ 2030 yılında, ileri teknoloji devi Transtar şirketi istasyonu ele geçirir ve üzerine eklemeler yapıp onu Talo-1 olarak adlandırmak suretiyle oyun alanımızı nihai haline getirir. Transtar, yaratıkların özelliklerini insan vücuduna entegre etmekte de kullanılabilecek olan Neuromod teknolojisini geliştirirken etik olmayan işlere kalkışacak, bize de şu soruyu sormak kalacaktır; "Alt tarafı bir bardak olmak için bu kadar uğraşmaya gerek var mıydı?"

## ALTERNATİF TARİHİN ÇEKİCİLİĞİ, KENDİNE HAS MEKANİKLERİ VE GERİLİMİ PREY İÇİN EPEY HEYECANLANDIRIYOR BİZİ.



Küçük çizimimiz oyundaki en önemli mekaniklerden birini oluşturmaya çalıştı.



# BU AY Ne oldu?

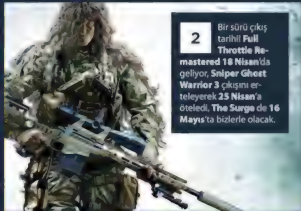
BAHAR GELDİĞİNDEN Mİ BİLİNMEZ, OYUN DÜNYASI ÇİÇEKLER AÇTI GEÇTİĞİMİZ AY. SADECE HER YERDEN AAA FİSKİRDİĞİ İÇİN DEĞİL, DUYURULARLA, SÖYLENTİLERLE, KÜÇÜK AMA GÜLÜMSE- TEN YA DA AĞZI KULAKLARA VARDIRAN HABERLERLE DOLDUK, HAFİFLEDİK, HAVALANDIK. HAZIR BAHAR ALERJİLERİ DE AZIP BAZI ŞANSIZ İNSANLAR İÇİN BU GÜZELLİĞİ BOZMADAN KEYFİNİ ÇIKARALIM, ŞÖYLE BİR NEŞEYLE DOLALIM İSTERSENİZ. GELİN HEP BİRLİKTE BAKALIM NELER OLUP BİTMİŞ MART AYINDA.

TARİK KAPLAN



1

Tost makinesinden halıcaya bilgisayarında **Overwatch** oynayarak oyunun hareketini yapan ve Reddit'e yükleyen bir kullanıcıya insanlar kullanmadıkları bilgisayar parçalarını yollamayı teklif etti, **doğaçlama bir başı kampı** yapıyor. Oyunculuk böyle anlarda güzel oluyor işte.



2

Bir sürü çıkış tarihli **Full Throttle Remastered** 18 Nisan'da geliyor, **Sniper Ghost Warrior 3** çıkışını erteleyerek 25 Nisan'a erteledi. **The Surge** de 16 Mayıs'ta bizlerle olacak.



3

Geçen ay da bahsettiğimiz üzere Blizzard'ın emektar **Battle.net** platformunun adı resmi olarak değişti, **Blizzard App** oldu. Oyuncular için teşekküller çatışma-noktanetti! Unutulmama- caktır.

4

Dinozorların nesli tükendi diye düşünürsünüz ama sayılan her gün artıyor aslında. **PS3'ün Japonya'da üretti- mi durduruluyor** (gözlerini uster). Yaşlanıyorsunuz sevgili okur, konsola- nımız bile ölüyorler :)



5

**Gran Turismo** 7'nin 20 Nisan'da çıkması muhte- mell Finlandiya'da aktif olan bir satış sitesindeki ön sipariş ekranında böyle söyleniyor, ne kadar doğru bilemedik tabii.

6

Bu yılki E3'te **Nintendo**'nun bolca oyun duyurması yapacağını söyledi **Nintendo Ame- rika Başkanı Reggie Fils- Aime**. E inşallah bakalım, oyuna doyuyoruz bu yıl!

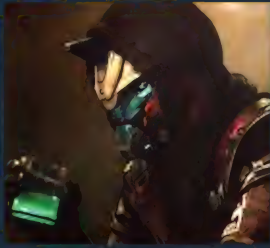
7

Konumuzun sultanı **CD Projekt Red**'in sevimli oyun platformu **GOG**, beta aşamasını geride bırak-ıyor. Yeni ve güzel özellikleri de beraberinde getiriyor bu çıkış, bulut sistemiyle oynadığımız herhangi bir oyunun kayıt dosyalarına dilediğiniz yenden erişebileceğiniz gibi. Henüz denemediyse de bakınız kendisine derim.



gog  
com





8

Yepyeni oyun duyuruldu zamanı! **Destiny 2** resmi olarak duyuruldu. **8 Eylül'e** geliyoruz. Orijinal **Starcraft'in Remastered** sürümüyle strateji de yeniden şaha kalkacak, hem de bu yaz mevsimi içinde. **Yeni bir Total War** oyunu için stüdyo geri sayım var haberi yazdığım sıralarda (Warhammer 2'den ayrı olarak), siz bunu okurken belli olmuş olacak. Yeni **Reservoir Dogs** oyunu **Bloody Days** duyuruldu bir de, Xbox One ve PC için bu yıl içinde gelecektir. Ha unutmadan, **Ubisoft Massive bir Avatar** oyunu yapıyor ama ayrıntılar belli değil henüz. **Planescape: Torment - Enchanted Edition**'dan bahsetmiş miydik bu arada? Gelsinler!

9

Riot Games **hilecilere karşı açtığı davayı kazandı**. **League of Legends'a** hile yazılımı geliştiren **LesageS-harp** isimli firmaya karşı açılan dava sonuçlandı, hile yazılımı yapan şirket 10 milyon dolar ceza ya çıktı. **Blizzard** da Riot'u takip ederek oyunlarına hile yazılımı yapıp satan **Bosaland** adlı şirkete **8,5 milyon dolarlık dava açtı**.



10

Bahçeşehir Üniversitesi geleceğe doğru güzel bir adım atıyor ve **Türkiye'nin ilk akademik eSport bursunu** veriyor. LoL ile ortak başlatılan program dahilinde başarılı eSportcular üniversiteden %100'e varan burs alabilecekler. Süper değil mi?

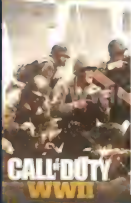


11

**Steam** değişmeyen tek şey değişimin kendisidir felsefesine fena bağlanmış halde, değişiklikler bitmiyor. Artık hediye edilmiş ve/veya bedava hafta sonu uygulamalarıyla oynanan oyunlara yapılan incelemeler **genel ortalamaya etki etmeyecek**. Yani hoş değişiklikler bunlar ama incelemelerin genelde geçtiği pek yansımadağı da hâlâ bir gerçek.

12

**Yeni Call of Duty** oyununun ikinci Dünya Savaşı'na döndüğü ve adının **WWII** olacağı dedikodusu var, hatta resimleri bile sızış olabilir. Resmi mi bilmiyoruz, adı üzerinde, söylenti. Olsa hayır demeyiz ama, ayaklan yere basın şu serinin azıcık.



13

Microsoft konsol savaşlarında pes etmiş değil. Önümüzdeki iki ay içerisinde aktifleştirecek yeni sistemleri **Xbox Game Pass**, aylık sabit bir ücret karşılığında 100'den fazla oyunu oynama jansı ve yeni ürünlerde de indirimli fiyatlar sunacakmış. Güzel bir sisteme benziyor kendisi, aktifleyişin de tek bir konuşalım.

14

**Nintendo Switch** oldukça güzel bir çıkış yapmayı başarmış görünüyor. Kısa bir süre geçmesine karşın konsolun satışları **2 milyon** yaklaşmış durumda ve üretimi de iki katına çıkarılmış. Bize de gelecekti daha çok artacaktı belki ama... iki tane alırdık?

15

**GDC 2017** bu ayın başında gerçekleşti, ödüller dağıtıldı, bin tane ödül olan oyunlar bin birinci kupalarını aldı. Yılın oyunu (genel) **Overwatch** oldu. **tinyurl.com/ogz-114-gdc17**

16

Oyun Geliştiricileri Konferansı'nda Nvidia paneline katılan **FF XV** yönetmeni **Hajime Tabata**'nın yaptığı sunumda, **Final Fantasy XV**'in GTX 1080 Ti ile çekilmiş görüntüleri sunuldu. Bu da ne demek? **FF XV PC'ye** gelecek olabilir demek tabii ki! Eos bayrakları asılsın!



P ORTAL  
ON İNCELEME

MIDDLE-EARTH

# SHADOW of WAR

AÇIK DÜNYA DEDIĞİNDE  
YER GÖK AÇIK OLUR, SİS NEME LAZIM?

✦✦ *Onur Naze* ✦✦

Hani birim özelliklerindeki "ateş dayanıklı" kavramı ne ile yarayacak diye merak ediyorsanız...



**K**alamı günümüzde sahneyi devralan pek çok eğlence ürününden çevirip söyle bir baktığımda, hem LotR öçime-sinin çıkışın üzerinden bu kadar uzun zaman geçtiğine, hem de o çok beklediğimiz Bottle for Middle-earth III'ün asla gelmediğine inanmak güç. Zira LotR markası, hiçbir yan ürünü çıkmasa bile fantezi markaları arasında ölümsüz bir saygınlığına sahip ve öyle de kalacak. Tabii son dönem adını Middle-earth serisiyle anıyorsa, orası ayrı. 8 Mart itibarıyla yayınlanan oynanış görüntüleri hem hikâye hem oynanış cephele-lerinde bolca pozitif, azıcık da negatif bir şekilde gazımızı köklemiş vaziyette.

Pozitif noktalardan başlasam, görüntüleri izlemeyi ilkönce benim düşüncem oyunun Shadow of War'ın başarısına sırtını yaslayıp aynıyle ayna çizgiide ilerleyen bir yapım ola-cağı yönünde idi. Çünkü Nemesis sistemini bir kenara koyduğumuzda, açık dünya yapısından ilave tasarımına, ilk oyunu tanımlamak için "Assassin's Creed ve Batman Arkham kuması" demek yetiyordu. Lakin görüntüleri izledikten sonra gördüm ki Shadow of War Nemesis siste-minin kenara koymamış, koymamış ve onu kullanarak iyi bir melezden çok çok daha fazlası olmayı kafaya koymuş.

Videozun daha ilk anından dikkatimi çeken şey oyunun "açık dünya aksiyon-RVO" olarak nitelendirilmesi oldu. Tamam, Nemesis sistemi oyuna kendine has bir lezzet katıyordu ama bu kasınlık tek başına oyunu RVO sınıflandırma-sına sokmaya yetecek bir şey değildi. İzledikçe fark ettik ki üzere bu boş edilen bir lar değil, ciddi anlamda RVO'ya çalan bir seviye ve gari-met mantığı oturtulmuş mekaniklere. AAA pi-yasasında hâlihazırda bir oyun türünün sevilen özelliklerini bu kadar başını kullanan oyunla-rın, başka türleri de özenle salça olmasına çok alışık değiliz. O yüzden eldiklerle yetinmesini beklediğim Shadow of War'un farklı yönleri bu kadar genişlemesi beni şaşırttı. Şunu da söyle-

yeyim, galiba Shadow of War ve benzeri oyunlar çıktıkça, RVO oyunlarının prodüksiyon kalitesi-ne önem vermemek konusunda bir bahanesi kalmayacak. Kazma dövüş animasyonlarına ve sınırlı hareket imkânlarına göz yummayacağı-mız günler yakında olabilir. Umarım öyledir.

Dövüş demişken; ilk oyun (aralarına yay kul-lanımının da dâhil olduğu) kendine has birkaç ufak güzelliğini ve epey kanlı oluşunu saymazsak "Fleawless Freeflow" dövüş sisteminin Arkham serisinin o dönemi halkalarında gördüğümüz hali üzerine çok bir şey koymuyordu. Yine orada olduğu gibi kontrollere ustalastığınız takdirde üzerinize ordu bile salsalar zorlanmadan temiz-leyebiliyordunuz ama SoM, Arkham serisinin ek-siline zorlaşılabiliyordu da. İşte seviye sisteminin derinleşmesiyle bu zorluk daha bir sistemati-k olacak herhalde ki artık oyunda parçak zorluk seviyeleri bulunacak. Savaş elbette ki videoda gördüğümüz kadar kolay olmayacak, oyundaki yeni özellikleri gösterebilmek için hileli bir karakterle, kolay seviyede oynanışlar demo-yu. Toplu katliama yönelik de daha fazla özellik eklenmiş, animasyonlardan gördüğümüz kadar-ıyla bunları kullanırken mest olacağız.

## DÜŞMANIMIN DÜŞMANI DA DÜŞMANIM OLABİLİR

Serinin balı kaymağı olan Nemesis sistemin-deki geliştirmelere gelirsek; ilk oyunda sistem Mordor orkânı arasındaki bir hiyerarşi üzerin-den işliyordu. Temelinde çok basit olan bu me-kanik, aksiyona bu kadar yönelik bir oyundan beklediğimiz kadar iyi çalışıyordu Shadow of Mordor'da. Yeni yaratılan her mütevazi sistem gibi geliştirilmeye çok açıldı ama Monolith ça-lışanları ciddi anlamda elini korkak alıstırmamış! Bekleyeceğimiz üzere sisteme nicel gelişmeler yapılmış; daha fazla çeşitli güç ve zayıflık, daha farklı birim sınıfları vesaire eklenmiş, hatta orkanımızı sınırlara bile ayırmış olmalıyız ama esas güzel olan taraf, bunların yanında oyunda enstantaneler yaratacak pek çok "değişkenli" yaratılmış olması. Ne gibi mesela?

**LOTR MARKASI, HİÇBİR YAN ÜRÜNÜ ÇIKMASA BİLE FANTEZİ EVRENLER ARASINDA ÖLÜMSÜZ BİR SAYGINLIĞINA SAHİP VE ÖYLE DE KALACAK.**



"Sani sağ kolum yayıyordum Lin-Helton. Beni kanalı yüzünden daha iyi koruyacağam, anlaşıp mı?"



### KARDEŞ SİZ HAYIRDIR?

Fantezi demişken, gelelim oyunun Yüzüklerin Eflendisi mitolojisi içerisindeki konumuna. Filmlerden içtahirı gideremeyip Tolkien'in muazzam dünyasına kitaplar vasıtasıyla kafadan dalarınız sanırım benimle iki konuda hemfikir olacağız:

- Middle-earth kendi içinde çok belirgin kuralları olan, tarihi çok sağlam temeller üzerine kurulmuş bir evren,
- Filmler, biraz hikâyenin ilerleyiş tarzından, biraz da Peter Jackson'ın değiştirdiği noktalar sebebiyle bu kuralları seyrine aktaran adaptasyonlar değil.

Bu bağlamda, LotR seven kitlenin çok çok büyük bir kısmının üstadın evrenine sadece filmler dolayısıyla maruz kaldığını ve bu yüzden Orta Dünya'nın kını kurallarına aşina olmadığını söylemek mümkün. Dolayısıyla Shadow of Mordor gibi, ağırlıklı olarak bu kitleyi hedef alan adaptasyonların elinde aslında ciddi bir özgürlük var. Shadow of Mordor bu özgürlüğü kullanıyordu, ilk çıkan sinematik fragmandan ve oynanış videosundaki ayrıntılardan anladığımız kadarıyla Shadow of War için bu kısmını daha da ileriye götürecektir ve kimilerimiz için negatif olabilecek kısım da bu. Çünkü kronolojik olarak Hobbit ile LotR arasında kaldığını bildiğimiz seri iyiden iyile bir "güç fantezisi" haline gelmiş. Söylediklerine göre yapımcılar ortaya Balroğ dövuşü eklemişler, o dönemde soyları çoktan tükenmiş ya da tükenmeye yüz tutmuş olması gereken ejderler oynanış görüntülerinden anladığımız kadarıyla gayet sık kullanılan bir oynanış elementi olarak önemli yer kaplayacak. Adamlar bildiğiniz "Of" oyununda X olsa süper olur! Hatta Y de ekleyelim daha iyi olsun, yemmiş kronolojili" kafasıyla yapmış aynı oyunu. O yüzden ben bir noktada senaryonun epikleşmeye çalışırken kapana kısıldığına ve iyiden iyile ipini koparıp bir alternatif evren hikâyesine dönüştüğüne falan kesin gözüyle bakıyorum şu raddede. "LotR kutsalına bu oyuna bakmayın" bile demiyorum, çünkü öyleyse çoktan bunun kıvrımaya başladığını eminim. Ama bu konuda daha rahat davranabilirlerdenseniz eklemlerin tavan yapacağı da kesin. Sonuçta Shadow of War, çok da sıkı olmayan LotR hayranlarının rüyalarını süsleyecek bir oyun olmak için geliyor ve bu konuda gerçekten çok iddialı...

Mesela öldürdüğümüzü sandığımız düşman komutanının önceki oyunda olanın aksine direkt aynı muharebe içerisinde tekrar karışmaya çıkması... Başka? Komutanlarımız rastgele bir şekilde değil de, gayet ordumuz içindeki anlaşmazlık ve kıskançlıklar sonucunda bize çok bağlanabiliyor veya ihanet edebiliyor. Başka? Tam bir düşman tarafından öldürülecekken ya da düşman komutanları ile teke tek düello yaparken kendimize koruma olarak atadığımız komutanlar yardımımıza koşabiliyor. Yani kendi yaşadığımız olaylar üzerinden, normalde "evlat olsa sevilmeyecek" ortaklarımız az çok bağ kurabiliriz sansız olacak. Üstüne bunları öldürdüğünüz gözle göstermek için masraftan da kaçınılmazlar!

Peki bunlar tek başına ne kadar şey ifade ediyor? Bu sorunun cevabını aramızda da çok şükrî gerek yok, çünkü tüm bu olayları bize yapatacak kale kuşatmaları olmasın oyundaki Eminim ki, LotR sevenler için en çok anlam ifade eden şeylerden biri filmlerdeki muazzam kale kuşatmalarıdır. Zamanında Battle for

Middle-Earth serisinin süke yapmasının sebebi kendi epik kale kuşatmalarınıza başlamamız imkân tanımaz. Her birimlerin filmlerden alınma özellikleri sağ olsun. Gimli'yi aynı filmde olduğu gibi Helm's Deep surlarından orkaların tepesine zıplatabiliriz. Aragorn'a hayalet ordusunu çağırabiliyoruz; Legolas'a bıçakları çektiler kasaplık yaptırabiliyorduk. İşin yükünü ordular çekerken kahraman birimlerle toplu katliam yapıyorduk. İşte aynı fanteziyle sadece Talion'a bile olsa üçüncü kişi kamerasından yayayabileceğimiz oyun da bu olacak görünüşe bakılırsa, yani Nemesis sistemindeki gelişmelerin anlamı ve önemi büyük. Yalnız oyunda yirmi kadar kale olduğu söyleniyor, eğer her biri ebat ve zorluk olarak birbirine yakın olursa bu durum oyunun şip kendini tekrarlamaya başlamasına sebep olabilir. Yeni bölgeleriyse kale fethederek açacakmış, bunu düzgün oturabilmek için sansızam oyunu tek bir açık dünya haritası halinde değil parçaları olarak tasarlayacaklar. Wiedea gördüğümüz kullanıcı arayüzü de ciddi anlamda RİME'deki War of the Ring ekranını hatırlatıyor hani.



# OYUN EZENİ FIFA SERİSİ



AYIN EZENİ:  
ARES AYBAR

**B**ir süreliğine futbolun sadece futbol olduğunu düşünün. Halkı uyutma, bahis ya da dostluk, kardeşlik gibi kavramları bir kenara bırakalım. Bu haliyle, futbolu gerçek anlamıyla yaşadığınız öne süren bir video oyunundan ne beklersiniz? Biraz spor, biraz strateji ve bolca eğlence... Peki en büyük rakibinin saçmalaması sonrasında yalnız dev olarak hayatına devam eden FIFA serisinde bu durum nasıl? Berbat.

Teknolojinin yardımıyla kendilerini geliştirdikleri tek noktanın Neymar'ın burnunun üzerinden ki gözenelekleri daha iyi görmemiz olması gerçekten acınası bir durum. Bir de düzenli olarak alınan lisanslar var. Kulağa güzel geliyor ama bu aslında oyuncuların asıl önem verdiği konulara odaklanmaktan kaçmak için kullandıkları bir bahane diye düşünüyorum. Zira top hareketi başta olmak üzere maç motoru, yapay zekâ vs. gibi oyun elementleri olması gereken seviyenin yakınında bile değil.


Hızlı bir oyun oynamak istediğinizde yapay zekânın size ayak uydurmayıp attığınız topa koşmak yerine kenarda piknik yapması hoş karşılanmaz. Direkt hücum düşündüğünüzde

havadaki topun balon gibi saçma sapan, fizik kurallarına uymayacak şekilde süzülmesi hevesinizi kaçırabilir. Fizik gücüne dayalı bir oyun anlayışındaki ikili mücadelelerde oyuncunuzun boğuşmasını beklersiniz, tango yapmasını değil. Rakip oyuncu hızla top sürerken ya da tam şut çekeceği anda milimetrik müdahale ile topa kaçıp tribünleri ayağa kaldırmak istediğiniz her an hakemin oyunu durduracağını bilmek sizi pısırık yapar, futbolun tatlı agresifliğini hissetmedikten sonra da her şey anlamsızlaşır. Hadi dediniz ki futbolu katledelim, Barcelona gibi gereksiz top çevirerek izleyicilerin heyecanını da yerin dibine gömeyim, bunu bile size yaptırmıyor oyunu! Rakip takım sıkılarak ileri çıkıp boş alan bırakıyor ve size güzel bir pozisyon yaratacak pası atmak kalıyor. Kaleyi karşıdan görüp çıkaracağınız plase şut kaleye Tsubasa'nın ayağından çıkmış gibi bir yörüngede gittiğinde bir papatya çayı içip sakinleşmek isteyebilirsiniz. İşte bunların hepsi de FIFA oyunlarında mevcut. Spor yok, strateji işlemleri, dolayısıyla felaket eğlencesiz bir durum bu.

Arkadaşımla FIFA 16 oynuyoruz. Ben oyunu ilk defa deneyimleyeceğim, rakibimse bu işin

ustası, binlerce maç yapmış olduğu için oyunu bana öve öve bitiremiyor. İlk maç başlıyor, karşılıklı pozisyonlar derken bir duduk ve hoop, penaltı. "Ne yaptım ki? Topa dokundum." "şaşkın bakışlar" "Abi bu oyunda böyle. Ceza sahası içinde her müdahale penaltı!" E hani bu oyun muhteşimdi, serinin en iyisiydi!

Mahalle futbolunun bile FIFA 17'den daha zevkli olduğunu gördüğümde yavaş yavaş futbol oyunlarının ümidimi kesmem gerektiğini anladım. Bu teknoloji seviyesinde böyleleri kötü oyunlar hak etmiyoruz ya. Oyunun kendisi iyi olduktan sonra Roberto Larcoş'lara da razıyız biz, ille kaşı gözü tam olmak zorunda da değil üstelik. FIFA serisini ayakta tutan şey rakibinin olmasamışın ötesinde, futbol bilen ama bir futbol oyunundan ne beklemesi gerektiğinin farkında olmayan oyuncular. Arkadaşlar arasında ya da goy goy yapıp zaman öldürmek isterseniz gayet iyi. Ama bir adım ötesinde, hayatımızda adanmış bir futbol oyunu olmadan yaşlandığımız acı bir gerçek. Konsola özel oyunlar değil, güzel bir futbol oyunudur bana konsol aldırın. Ve ben ne PS3 aldım ne de 4.

Tamam konsuyu ama bir ser, nereden konsuyu? 



**HIZLI BİR OYUN OYNAMAK İSTEDİĞİNDE YAPAY ZEKÂNIN  
SANA AYAK UYDURMAYIP ATTIĞIN TOPA KOŞMAK YERİNE  
KENARDA PİKNIK YAPMASI HOŞ BİR ŞEY DEĞİL.**

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

## ÇOCUKLUK KÂBUSLARINIZ ARASINDA KASAPTAN KAÇMAK VAR MIYDI?

ACE COMBAT 7  
SKIES UNKNOWN

Uçağa Unreal 4 motoru taksak ne olur?

EREN ERYÜREKLİ



G el şöyle bir zaman yolculuğuna çıkalım seninle sevgili okur. Yıllardan 1995, ilk PlayStation konsolu piyasaya çıkmış ve tarih yazılmaya başlanmış. O dönemde daha çok arcade makinelerindeki oyunlarıyla piyasa nam salmış olan Namco firması bu yeni konsolun gücünü fark eder ve Sony'le elbirliği yaparak bugün hâlâ oynanan üç büyük oyunu konsola getirmeye karar verir: Tekken, Ridge Racer ve Air Combat. İçlerinde en eskisi 1992'de arcade salonlarında Japonların aklını başından alan aksiyon ağırlıklı uçuş simülasyonu olan Air Combat'tır ve kendisi benim PlayStation'a aldığım ilk (ve tek) orijinal oyun olması açısından özel de bir yere sahiptir. Tabii şimdi uçuş simülasyonu deyince yüzünüzü hemen ekşimesin zira (sonradan değişen işiyle) Ace Combat serisi asla milleti pilot stresine sokan simülatörler kadar zor ve gerçekçi değildir. Daha savaş ve manevra odaklıdır oynanışları, hani elinize aldığınızda yarım saatte tüm kontrolleri kavrayıp düşmanları patır patır indirileye başlarsınız. Sıkıntılı değildir yani o kadar.

Efendim işte bu köklü seri nihayet yeni nesle geliyor dendiğinde yaşadığım bayram havasını tahmin edebilirsiniz sanırım. Ana serinin ilk 4 oyununu ve PSP'ye çıkan yan oyunları bitirip cebine koymuş biri olarak 7. oyuna heyecanlan-

mak için gayet geçerli sebeplerim de var üstelik. Öncelikle seri Unreal 4 motoruna geçiyor ve görsel bir şölen olacağı benziyor. Yapımcıların üstüne sıklıkla vurgu yaptıkları rastgele volümetrik bulutlar oluşturan teknoloji hem oyuna bir gizlilik mekanığı katacak hem de hacimli bulutların güzelliğine kapılıp gitmemizi sağlayacak. İkinci önemli noktaysa şu an detayları belli olmayan "özel manevralar" sistemi. Fırla serilerindeki futbolcuların özel hareketleri gibi düşünebiliriz bunu ama pilotlara has özel hareketler mi olacak yoksa seçtiğimiz uçağa göre mi ekstra kabiliyetler edineceğiz orası şimdilik muğlak. Bunlar haricinde videolardan çıkardığım kadariyle çoğunlukla modern ve birkaç fütüristik uçağı kullanıyor olacağı oyun boyunca. Favorim tabii ki F-22'ler olacak yine ama bir F-117 Stealth ve bulutların desteğiyle nasıl operasyonlar yürütülür onu da merak etmiyorum değilim. Veya ağır



silahlı bir F-24 alıp milletin ağzını burnunu kırmak da olası senaryolardan.

Senaryo demişken Ace Combat serisi (özellikle muazzam 3. oyunu Electrosphere'de) oldukça hikâye ve karakter odaklı olmasıyla ünlüdür. Yoksa düz bir shooter'dan farkı kalmazdı oyunun. 7 numara da geleni bozmuyor ve bizi 6. oyunun sonrasına götürüyor. Oyunun sonunda yenilen Estovakia güçleri ve Emmeria Cumhuriyeti barış anlaşması imzalamıştı ve savaş bitmişti. Şimdiye Emmeria kontrolindeki Lighthouse isimdeki uzay asansörü konunun odağına geliyor ve yepyeni kahramanlarla dolu çetin bir savaş başlıyor yine iki fraksiyon arasında. Ayrıca oyunun "mukayese etme" üzerine bir teması da olacaktı. Lakin şu var ki buradaki mevzuları anlamak için 6'yı oynamanıza gerek yok onu da not düşeyim. Oyun PSVR çatısı altında oynanabilecek özel görevlerle PS4'te arızı endam edecek ama tüm görevleri de gözünüzün dökerek oynamak zorunda değilsiniz, senaryo modu VR'dan ayrı olacak (OH). VR görevlerinde sabit 60 FPS yakalamak adına bazı fedakarlıklar yapılmış olsa da oyun yine muhteşem görünüyor. Steam'de VR desteği olacak mı o şimdilik belirsiz. Şimdilik %55'te tamamlanmış yapımın yılsonuna doğru çıkmasını bekliyorum ben ama ertelenen mevzularına da hazırlıklı olmaktan zarar gelmez.

**TÜR:** Macera / Platform **YAPIM:** Tarsier Studios **DAĞITIM:** Bandai Namco **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 28 Nisan 2017

# LITTLE NIGHTMARES

**S**öz konusu korku türüye bence en travmatikler çocuklar ya da çocukluk korkuları ile ilgili olanlar. *Little Nightmares* ekibi de benle hemfikir olacak ki, bizi çocukluk korkularımızla yüzleştireceğini söyleyerek geliyor (ama neden?) :

Six, kod adının aksine 9 yaşında bir kız çocuğu. Evinden kaçırılıp denizin çok altında yer alan The Maw adlı restoranda zorla çalıştırılan bir çocuk işçi o. Six, açlıktan kıvranan ve yalnız bir çocuk; ama cesur da. O nedenle bir açık bulduğu anda kaçmaya yeteniyor ve biz de bu çocuğun kâbus dolu kaşışında kontrolü ele alıyoruz.

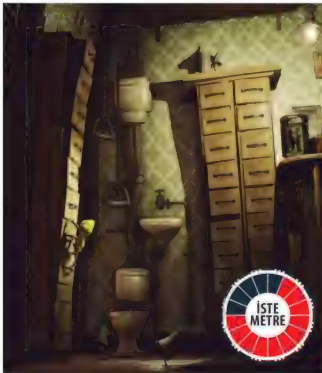
Sarı yağmurluğu ve yüzü hayal meyal görünen Six'le birlikte, yarımadada dev gibi kalan yetişkinlerden, sonsuzluğa uzanır gibi peşimden uzanan kollarından, kan emen sülüklerden ve ete karşı büyük tutku

besleyen ikiz kasaplardan kaçacağız. Tabii ki bunlarla da sınırlı değil düşmanlarımız. Fazla ayrıntı bilmiyorsak da aç, yalnız ve evinden çok uzaklara kaçışmış bir çocuğun düşmanları nasıl bunlarla sınırlı olabilir?

Tim Burton eserlerinden fırlama tasarımlara sahip karakterleri ve tasarımıyla, özellikle Burton'ın hayranlarının bu oyundan ayrı bir tat alacağını düşünüyorum. Ayrıca *Inside* gibi oyunların "az göster, çok anlat" tarzını da benimsemiş olan yapımcı, türün meraklılarını bu kâbusun içine hızla çekecek gibi görünüyor. Platform ve bulmaca öğeleri de yerli yerinde gibi.

İlk olarak *Hunger* adıyla 2014'te duyurulan, 2015'te teaser'i yayınlanan ama Ağustos 2016'ya kadar hiç ses çıkmayan oyun, bu ay aldığımız habere göre 28 Nisan'da geliyor.

■ HAZAL



## RIME

**S**anat da bilim gibi üst üste inşa edilen bir oğduur demili. Ben buna inanıyorum. Siz bir taş koyarsınız, bir fikir ortaya atarsınız ve sizin koyduğunuz bir taşın ardından niceleler gelir, esinlenmeye şaheserler dikerler. Ama çalmak değil buradaki, esinlenmek. İlham almak ve bir adım daha öteye gitmek.

*Rime*, ilk oyunları ile büyük çoğunlukta olumlu bir izlenim bırakmış olan Tequila Works'ün sıradaki projesi. *Deadlight*'la hatırı sayılır bir hayran kitlesi ve takdir toplamışlardı. Peki yukarıdaki sözleri neden sarf ettim? Çünkü *Rime*, *The Legend of Zelda* ve *The Last Guardian*'dan esinlenmeler taşıyan, yumuşak içimil bir şarap adeta. Üstüne üstlük, yaratıcı yönetmen Prens Mononoke, Ruhlann Kaçış gibi esanevi Hayao Miyazaki eserlerinden ve Salvador Dalí'den de esinlenmiş. Yani yukarıda "sanat" derken sadece metafor yapmıyordum. *Rime*'i tasarlayan ekip sanatın her alanındaki ustaları kapsayan geniş bir ilham ağı kurmuş kendilerine.

Bu oyun, bir adada kayıya vurmuş ve hem o adadan, hem de peşindeki bir lanetten kaçmaya çalışan bir çocuğun hikâyesidir. Neyse ki bize rehberlik edecek bir tilki de var! Hayvan yoldaşlar olmadan bu ıssız adanın tadı olur mu? Adanın tam ortasında yükselen kuleye belki de tüm gizemleri çözecek yegâne anahtar. Üçüncü şahıs görüşü açısından oynanan, macera ve puzzle türünde olan *Rime*, bizi görsel olarak mest edecek kadar duygular açısından da doyurucu bir yolculuğa çıkaracak gibi görünüyor. Siz bir şey diyeyim mi, bana kalırsa bu dینگin görüşünün altında da sert sürprizler bekliyor.

■ HAZAL

**TÜR:** RYO **YAPIM:** Monolith Soft **DAĞITIM:** Nintendo **PLATFORM:** Nintendo Switch **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

# P. ORTAL

O NİYE ÖYLE OLDU?

O NİYE  
ÖYLE  
OLDU?

BU NİYE  
BÖYLE  
OLDU?



**Başarı nedir? Nasıl ölçülür? Bir oyunun gerçekten iyi olup olmadığına neye göre karar verirsiniz ve bu kararınızın evrensel olması gerekir mi? Derin konulara indik O Niye Öyle Oldu'da bu ay ve oyunların başarı kriterlerini, neden kişiden kişiye değişiklik gösterdiğini tartıştık, baştan yazmasak da azıcık aydınlatmaya çalıştık. Oyun inceleme kriterlerini gamsızca meydana çıkaran O Niye Öyle Oldu'ya hoş geldiniz!**

**AYIN KONUSU: OYUNLARDA BAŞARI KRİTERİ**

**AYIN TARTIŞMACILARI: ARES AYBAR, EMRE SÜMER, M. İHSAN TATARI**

**SORU: BİR OYUNUN BAŞARILI SAYILMASI İÇİN HANGİ KRİTERLERİ KARŞILAMASI GEREKİR?**

**M. İHSAN:** Bu konunun tek ve net bir cevabı olmadığını sanıyorum. Çünkü "zevkler ve beklentiler" kavramının tam göbeğinde bulunuyor. Kimisi ve herkeste, hatta her tane game like farklılık göstermesi kaçınılmaz.

Ayrıca benim için en önemli pay oyuncu etkileşimi ve atmosferidir. Beni alıp başka dijital dünyalara götürebilmesi, karakterlerle bağ kurmamı sağlayabilmesi, heyecanlandırmalı, korkutmalı, hatta huzunlendirmeli. Ama bunu yaparken de oyun oynadığım hissi bana sürekli verilmeli. Film izlemiyoruz sonuçta, bir macera "yaşıyoruz". Eğer bunu yapabiliyorsa benim için başlanırdı.

Öte yandan bu kriterler türlere göre değişebilir. Başta da dediğim gibi, bir RYD'da heyecan duyduğundan çok seçiminin gerçekten de bir şeylere etki ettiğini görmeyi beklerim mesela. Bir macera ya da platform oyununun da beni düşünmeye, kafamı çalışmaya sevk etmesini isterim, amaçsız aksiyona gütmesini değil.

Gelelim bu yılı büyük oyun ödülleri için çoğunlukla Overwatch'ın alması farklı bir kriteri daha düşünmeye sebep oldu. Başarı sadece hikâyeye, sanatçılığa ve yenilikçiliğe göre mi

belirlenmeli, yoksa milyonlarca kişi tarafından oynanıp çok ses getirmesine göre mi? Overwatch ikinci sırasının daha ağır hatırıya bir işaret gibisi.

**EMRE S.:** Oyun kavramının temelinde özellikle "Eğlenmek" olmalı bence, o yüzden başarılı bir oyun için ilk kriter eğlencedir. Çünkü benim gibi retro kafalı bir adamdan da başka bir yaklaşıma sağma olurdu zaten. Kontrolör de ikincisi derim. Oyuncu tüm evrene hakim olmasa da yönettiği karaktere çizilen sınırlar içerisinde tam olarak hakim olduğuna hissedebilmesi, tek vucut olmalı. Zaten o da sağlamsa oyuncu karakterin başımsızlıklarında da ilk hatayı kendinde aramak zorunda kalacağı için yaşadığı tecrübe de daha inandırıcı olacaktır. Bir ikisi benim için en önemli kısıtlar.

**ARES:** Aslında bu sorunun basit bir yanıtı var: Eğlenceli olması. Asıl problem ise "eğlence" kavramını tanımlayabilmekte. Aynı oyun bile insanlarda farklı duygular uyandıracığı için tamamen göreceli bir konuda konuşsak da, oyun başında geçirdiğimiz vakit bir mutluluk etmesi önemli. Tabii burada eğlence kavramından kastım neyle anılır değil. Örneğin, benim gibi

hafif (t) korkak biri gerilmekten hoşlanmasa da korku oyunlarını oynayıp sinir harbi yaşamaktan zevk alan insanların olduğunu (nedenini anlamamasam da) unutmamak gerekir. Önemli olan güzellik zaman geçirebilmek.

World of Warcraft başında pur dikkat boss savarları, FM oynarken saha kenarında oyuna müdahale etmek, Total War'da katkısız yaparak ülke yok etme, Skyrim'de baltamı savurarak devlerle savaşmak, sırf ruhumu dinlendirmek

BU SORU ZEVLER  
VE RENKLER CUMHURİYETİNİN TAM GÖBE-  
SİNDE BULLUNUYOR VE  
HERKESE, HATTA HER  
TÜRE GÖRE FARKLILIK  
GÖSTERMESİ  
KAÇINILMAZ.

-M. İHSAN



Kısa Three müziklerine değiy bulmacaları emir mi... Hepsi birbirinden farklı ama benim için başarılı oyunlar. Tabii bütün bunları gerçekleştirmek için gerekli olan temel özellikler var (özellikle akıma Maslow Teorisi geliyor). Herşeyi sulandırmayın kontroller, aksi başında oyun motorları, kendi içinde mantığı olan bir oynanış olmalı. Bunları Emre gibi ayrı mediyeler olarak düşünmüyorum. Bir oyundan zevk alabilmek için onu anlamam, kontrol etmem ve hissetmem gerekiyor.

Başarılı oyun kavramının parçaları, puzzleleri, yapıları sadece veya oyuncu sayı ile ölçülebilir. Herkese de solum olsun.

**PEKİ YA YENİ ŞEYLER DENEYİN, DENEYSEL OYUNLAR BU SKALADA NEREYE GİRİYOR SİZİN İÇİN? DAHA ÖNCE KİMSENİN YAPMADIĞI ŞEYLER YAPMAYA ÇALIŞANLARIN DA İYİ SAYILABİLMESİ AYNI KRİTERLERE Mİ BAĞLI? YA DA SANATÇIYA ÖNE ÇIKMAK İSTEYEN YAPIMLAR? YALNIZCA BİR HİKAYEYİ ANLATMA DERDİ OLANLAR? ÇİDİN BİR DENEYİN SUNAN, AMA OYUN ELEMENTLERİ ÇOK DAHA GERİ PLANDA KALAN OYUNLAR?**

**ARES:** Benim için oyunların deneysel olmasının ya da farklı özellikleri ile diğer benzerlerinin herhangi bir önemi yok. Yeni bir şeyler deneyen yapımcılara aynı bir saygı göstermek gerekir. Ağlımsın dışına çıkmak oyun dünyasının gelişimi için kritik bir konus. Ancak bu demek değil ki sadece başarılı Telltale Games Fitting Ömür diye

**SANAT KONUSUNDA ELİTİST OLMALIYIZ BENCE. GERÇEKTEN BAŞARILI SANATI OLANLARI BAĞRIMIZA BASMALIYIZ!**

-EMRE SÜMER

bir oyun yapıyor ve dışarıya arzı ediyorsa da bu noktalara gelemez. Ben de çoğu insan gibi oyunun ilk yarım saatinde sızılacağı için dandik bir oyun deriy geçerim. Sindirey Hölting Dead serisinin ne kadar oyun olup olmadığını sorusu ile birlikte etkileşimli hikaye kavramı ortaya atıldı da başarılı olduğu konusunda oyun dünyamızdaki büyük bir kavim her ikisi deyi düşünüyordum.

Yine en başta edilebilirliği düşünüyordum. Hikaye anlatmak isteyen, sanatıyla öne çıkmak isteyen sadece kafa dağıtmak veya cesurum diyeni korkutmak isteyen bir oyun bunu yaparken oyuncuyu içine çekmeli ve kontrol, fizik motoru ve oyun mantığı gibi konular yüzünden sıkılmı yapmamalı. Asıl yapmak istediğini yaparken temel özellikleri kabul edilebilir seviyede olmalı.

**M. İHSAN:** Benim cam akline deneysel olup olmadığının önemi olduğunu düşünüyorum. Yeni şeyler deneyen oyunlar seviyorum. Herkeze hararetle destekliyorum. Pony Island mmm... muazzamdı! O basık göründüğünce anlamda daha önce hiç tecrübe etmediğimce resimciliklere ve güzel bir hikayeye giriştim.

şeyler, bir kıl (daha ik idraklardan itibaren) anımsam içine alıyorum. Kaza Storyay Fantele da öyle. Ki kiğin pof noktası da burada yatıyor zaten: deneysel ama eğlenceli, insanı başında tutabilecek oyunlar.

Önce yarıdan yenilgiyle yapıpcağı, sanatsal eğilim, kişisel bir hikaye anlatacağım derken işin soyut kalan, anlaşılmayan, içselleştirilmeyen yapımlar da var. Sanatsallığı ön plana çıkartıp hiçbir şey anlatmayan, eğlendirmeyen oyunlar da öyle... Onları başarılı bulduğumu söylemek zor. Daha çok "kışkırtıcı" bir başarı talebiniz.

**EMRE S.:** Komali icadına deneyseliliği kavramın kendisine karşı olmasına rağmen) bir noktaya kadar takdir sayın buluyorum. Yeni ve cesur adımlar atan, kendini telor etmeye çalışsına girer, hatta gerekirse de bu uğurda başarısız olan oyunlar takdir ederim. Ama yapın deney bütünün kalan parçalarını da uyumlu olmalı benec. Alıyorum en bastından Call of Duty oynayan kişi kendini bir anda plastik gitar çalarken bulmamalı deneysel diye. Kağıt kalemle grafiği yapmak ayrı şey değil mesela. *artı adı deneysel diye bu tarz girişimleri takatı etmek zorunda olmasın doğru bulmuyorum ben.*

Sanat konusuna girenice bu konuda elitist olamaz benec. Bir oyunu seni deneyle eğlendirebilir fakat seni tatilsiz duygulara sürükleyen, özgürlüde buram buram sanat barından, tasarımla kişinin ruhuna işleyen oyunlar "Gerçekten başarılı" statüsüne alınmalı, çikolata, gazoz tekerlemeli. "Çok eğlenceli oyun" ile "Çok başarılı oyun" farklı şeyler benec. Önce sanat için sesar yapı. Arne sanatı başarılı olup da oynanış doküman oyun da düşünüyü yanı. Kültürel kazen her yapıldı önce.



## SAYFA SONU SORUSU

**OYNADIĞINDA "BUDUR. TÜRÜNÜN ZİRVESINE ÇIKMIŞ BU YAPIM!" DEDİĞİN OYUN HANGİSİYDİ?**

**M. İHSAN:** Tabii ki The Witcher 3!

**Ares:** Sanırım GTA başta olmak üzere Rockstar oyunları olacak cevabım. Her defasında o zamanın teknoloji ve imkanlarını kullanarak muhteşem bir oyun ortaya çıkarıyorlar.

**Emre S:** Suikoden 2, Chrono Trigger ve Dragon Quest 8 kesinlikle J-RPG'lerin zirvesiydi. Tür onlardan sonra baş aşağı gitti zaten.



# GOD OF WAR

OLİMPOS DAĞI'NDAN ASGARD SEMALARINA... KRATOS, EN BABA HALİYLE GERİ DÖNÜYOR!

✎ VOLKAN TURAN

**K**aç şey sayabilirsiniz insanlık tarihi kadar eski olan? En azından insanın en temel dürtüleri dışında kalanların aklınıza gelmesi biraz zaman alabilir ve bu da oldukça normaldir. Şimdi size insanlık tarihi derisi vermeye kalkmayacağım ama en az onun kadar yaşlı olan bir konuyu, "hikâye anlatımına" değineceğim. Ateşin bulunması, sadece karnımızı ısıtmaya yetmediği, nasıl sosyalleştirdiğimiz konusunda da bir devrim başlattı bildiğiniz gibi. Olay sonradan evrimleşen evrimleşen mangal partilerine kadar gelmiş olsa da, ateşin etrafında toplanan ilk insanları ve ellerindeki ilk iletişim araçlarını düşünün; insanlar birbirine hikâye anlatmaya ta mağara duvarlarından başladı... Kimi rüyalarını anlattı, kimi gökyüzünü, orada gördüklerini, kimi toprağı, kimi suyu, kimi suda gördüklerini, kimi hepsini karıştırdı, kimi abarttı, kimi önceki anlatılanların üzerine yalanlar ekledi, kimi de sadece dinledi... Mitolojiler böyle oluştu.

Yunan, Nors, Mısır, Pers, Aztek, Arap, Japon, Çin... Farklı coğrafyalarda yeşermiş olsalar da mitolojik hikâyelerin tamamında aynı özü görebilirsiniz. O günün insanların ağızdan ağıza aktardığı bu hikâyelerin modern yüzyıllara kadar gelmiş olmasına ise hâlâ ayn

bir şaşkınlık ve heyecanla karşılıyorum. Bu anlatılanın, insanlığın en kafası karışık ve en samimi düşüncelerinden doğduğunu ve çoğunlukla da düşmana korku salmak için kullanıldığını düşünmeden edemiyorum. Yüzerce yıldır bu konuda kalem oynatan yazarlar, şairler, tiyatro ustaları; günümüzde sinemacılar, müzik grupları ve oyun yapımcıları sağ olsun, bize de ateş başında toplanmış diğerlerine anlatacak bir şeyler vermeye devam ediyorlar. Mitoloji, bugünün kendine has koşullarında, bugünün kendine has ateşi etrafında dilden dile, akıldan akıla aktararak büyümeye devam ediyor.

Bundan 12 yıl önce *God of War* geldiğinde, Kratos'un bitmek tükenmek bilmeyen intikam açlığının hikâyesi biz oyunculara yeni ufuklar açtı, yeni bir heyecan verdi. Artık dilden dile geçen bilindik ama yeniden kurgulanmış bir mitolojinin içindeydik; antik Yunan tanrılarının korkulu rüyasydık. Kratos'a yapılan ihanet bize yapılmıştı ve bu hikâyenin nasıl biteceğinden çok nasıl devam edeceği merakıyla yıllar geçirdik... ve geldik bugüne.

Gelin yamacıma şöyle, kapın sıcak bir şeyler, takvimleri biraz geri, biraz ileri alarak bu savaşta neler olmuş, neler olacak, muhabbetin dibine vuralım...

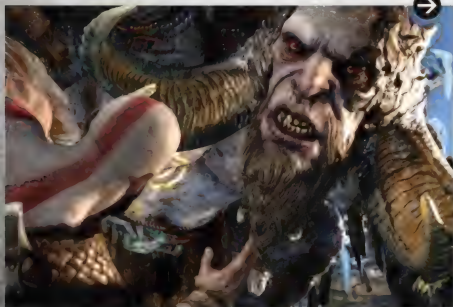
**CORY BARLOG**

**KİMDİR?**

"Barlog kimdir?" den önce şükla yapılan bir yanlışla netlik kazandırırım. *God of War* ve müzisi Barlog değil David Jaffe'dir. Jaffe o gün de bugün de oyun endüstrisinin en büyük abisi olagelmıştır. Ağzı oldukça bozuktur ama son derece de samimidir. Kratos'un hamurundaki bir hayli Jaffe ruhu görebiliriz.

Cory Barlog ise mahallenin efendisi ve çalışkan çocuğudur; her damla yenilik sever. İlk oyunları animatörken ikinci oyununda yönetmenlik koltuğuna Jaffe'den kapmayı başarmıştır. Jaffe kreatif yönetmen kalmışken Barlog üçüncü oyunun da yönetmenliğini üstlenmiş, yazım aşamasına büyük katkıları sağlamıştır. BAPTA gibi önemli ödülleri kazanmış ve her Teknoloji sey de *GoW* değil, ayrıca, *Tomb Raider*'in robot projesinde de payı büyük. Bu yeni *GoW*'da hem oyunun yönetmeni, hem de Santa Monica stüdyosunun kreatif yönetmeni konumunda. Yeni *GoW*'u en iyi bilecek birkaç kişiden biri kendisi. Bu yeni oyunda Kratos'a kimisinden bir şeyler koyduğunu da raporlarında dile getirmişliği var.

41 yaşındaki Barlog'un çok uzak bir çocuğu da bulunuyor ve kendisinden gençliklerini nasıl hayatına geçirdiğini şaşkınlıkla izlediğini belirtiyor. *GoW*'daki baba-oğul ilişkisine bu mutluluk ve aynı zamanda endişenin de geçtiğini düşünüyor Barlog. Ayrıca kendisi yeni mini demokratik bir ortamda yaşadığını da söylüyor. Mısır ve Nors mitolojileri arasında ve Norse mitolojisi eklipeye uygun görünüyor.





**DÜNYANIN ÖBÜR UCUNA DA GİTSE, ASIL İŞİ ARTIK BABALIK DA OLSA KRATOS'LA İLGİLİ ASLA DEĞİŞMEYECEK BİR ŞEY VAR: DÜŞMANLARINI HER ZAMAN BÜYÜK BOY TERCİH EDECEK.**



Atreus'te Savaşın kapı açtığı bir dünya. Kratos'un yeni bir dünyaya adım attığı bir dünya. Kratos'un yeni bir dünyaya adım attığı bir dünya.



### KUZEYDE YANAN ATEŞ

Eski zamanlardaki karşılığını şiddetle merak ettiğim bir uyarıyla başlayayım: Hikâyenin gideceği yeri sizlere anlatırken *God of War* serisini oynadığınızı düşünüyorum ve **orta çapta spoiler**larla karşılaşabileceğinizi hatırlatmak istiyorum ("Spoiler Alert!!!" diye bağırın ilkel bir adam hayal edin burada). Yani *GoW* serisine yeni başlayacaklarınız bazı sürprizleri bozacağım bir gerçek. *GoW* oyunları PS2, PSP ve PS3'ün mihenk taşları arasında oldu her zaman. 12 yılda tanışmadığımız, kanını akıtmadığımız antik Yunan tanrısı neredeyse kalmadı. *GoW III* oyuncular da bilir ki, uzun zamandır bizi bu servetinde motive eden intikam kurgusu bitti. Kratos bitti. Olimpos'un zirvesinde artık ne onu durduracak kadar güçlü bir tanrı vardı, ne de Kratos'un vicdan azabına ilaç olacak bir kapı. Gidilecek tüm yollara gidilmiş, kapanacak tüm hesaplar kapanmıştı. Bu yüzden Kratos'un yeni hedefleri, yeni sorumlulukları var. Hem de Norveç'in karlı dağlarında.


Baştan aşağı İskandinav mitolojisiyle giydirilmiş bu tuval, önceden bildiklerimizden çok farklı. Yanlış anlaşılmasın; bu *God of War* oyunu bir reboot, yani seriyi yeniden başlatan bir oyun değil. Seri neredeyse bambaşka bir kulvarda yeniden can bulacak bu yeni oyunla. Hem oynanış, hem teknik, hem de konsept olarak yeni bir oyun olacak *God of War*. Kratos bile bildiğimiz Kratos değil artık, o derece.

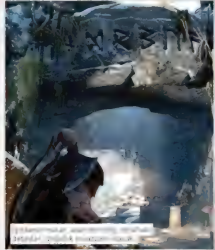
### MÜJDE! OĞLUNUZ OLDU

Ares'i yenmiş, Savaş Tanrısı olmuş, Pandora'nın Kutusu'nu açmış, Hades'i silkelemiş, Zeus'u hırpalamış olan Kratos, 12 yılın hiçbir anında plastik bir karaktere dönüşmedi. Yani ne hep kötüydü ne de iyiydi. Gelgitleri olan, duygularına yenilen, empati kurabildiğimiz bir karakterdi. Zaten tam tersi olsa sıradan bir seri olurdu *GoW*. İşte bu karakter derinliği yeni oyunda daha da öne çıkacak, daha da fark edilir hale gelecek çünkü artık yavaşlayan bir oğlu var Kratos'un. Baba oluyor! Oğlumuzun adı Atreus. Annesi kim bilinmiyor, en azından şimdilik bilmiyoruz. Bildiğimiz şey Atreus bu coğrafyada doğmuş





Sabırın hiçbir zaman Kratos'un erdemlerinden biri olmadığını kan lekelerinden anlayabilirsiniz. 



## HİKÂYESİNİN TEMELİNİ OLUŞTURACAK OLAN AİLE BAĞLARI, BABA-OĞULUN OYNANIŞTAKİ İLİŞKİSİNE DE YANSIYACAK

ve bir süre babasız olarak yetişmiş, Kratos'un Atreus'la buluşması ve GoW III arasında kaç yıl var bilemiyoruz ama yayınlanan ilk video kahrmanımızın psikolojik olarak kendine çekidünden verecek kadar bir zaman geçtiğine işaret ediyor. Kratos artık olgunluk çağında. Soğuk iklimden uzak bir zaman geçtiğine işaret ediyor. Kratos artık olgunluk çağında. Soğuk iklimden uzak bir zaman geçtiğine işaret ediyor. Kratos artık olgunluk çağında. Soğuk iklimden uzak bir zaman geçtiğine işaret ediyor.

Tabii ki bu yaş konusu o kadar da önemli değil, sorumluluğumuz asıl mesele. Biz bu çocu-

ğ u ne zaman yaptık? Annesine ne oldu? Oğlumuzun eğitimi için neden acele ediyoruz? Aile meseleleri bir yana, başımıza iki oyun arasında neler geldi ki artık daha sakin, daha oturaklı gibiyiz (burada gibi kelimesini sigorta olsun diye kullanıyorum zira Kratos bu, bir de bakmışız delirmiş oyunun yarısında). Bu soruların hepsine dair aslında teoriler, yorumlar var. Oğlumuz olan Atreus'un adı Yunan mitolojisinde gerçekten de bulunuyor ve biraz gaddar birisi olarak anılıyor. Kardeş katili olan Atreus, aynı zamanda daha sonra istemeden de olsa kendi çocuğunu öldüren bir kral. Açgözlü, kibirli ve güç buda-

Oyundaki evladımızın kaderinin bu olacağını sanmıyorum ama onu günlük güneşlik, parlak bir gelecek beklemediğini de simdiden söyleyebiliriz. Hiç güven vermeyen babasının eşliğinde, çok hızlı bir şekilde hayatta kalmayı öğrenmesi gerekiyor. Bileğinin güçsüzlüğü belki iyi balta savunmasına engel ama onun nişancılık konusundaki yeteneğinin farkında olan Kratos, oğluna önce nasıf karnını doyuracağını, sonra da düşmanların kafasına yayıyla nasıl nişan alacağını öğretiyor. GoW oynarken Atreus'a komut vereceğimiz özel bir tuş olacağını biliyoruz.



## HANGİ SİLAHLARI KULLANABİLİRİZ?

### GUNGNIR

Odin'in unlu mızrağı. Ragnarok mücadelesinin belirleyici silahı. Son derece güçlü. Odin ile yüz yüze gelececek bu gücü kesin tadacağız! Ama Odin'i kendi silahıyla vurabileceğimiz ihtimalini de kimse unutmasın!

### DAINSLEIF

Çuceler tarafından dövülmüş bu kılıç, Iskandinav kralları Hoyni'nindir. Gücünü büyüden alıyor ve bu kılıç tarafından alınan bir darbe asla iyileşmiyor. Daha ilginç tarafıyla bu kılıç kınından çıkıldığında mutlak bir insan can almak zorundadır.

### SKOFNUNG

Bir başka kılıç. Özelliği Kuzey'in en keskin ve en sert kılıcı olması. Açacağı yaralar asla kapanmaz, asla iyileşmez. Mitolojinin dışında folklorik albinde de bu kılıcın bahsedilir.

### HOFUO

Ritrost'un beşinci Heimdal'ın kılıcı. Leidi ile olan kavga da kullanıma son derece güçlü, tanrısal bir kılıçtır. Kratos'un elbet Leidi ile kavgacanın düşündükleri ihtiyacı olabilir.

### HROTTI

Çoğu oyunda da yer alan bu büyük kılıç, ejderha Fafnir'in koruması altında. Oyuna videosunun sonunda gördüğümüz ejderha Fafnir ölmesin sakın?

### MJOLNIR

Thor'un çekiçi! Sağ olsun Marvel filmi Asgard'da olan biten her şeyi öğretti bize. Thor duymanımız mı olur, destamız mı olur bilinmez ama Mjölner'i kullanabileceğimizi sanmıyorum. Ama ya kullanabilirsek?!

PS4

### OYUNUNUZU NASIL SIR GİBİ SAKLARSINIZ?

Diyelim ki çok önemli bir oyun üzerinde çalışıyorsunuz ve bir sızıntı olsun istemiyorsunuz. Neçi nasıl yaparsınız? İşte buna "İptiden" A biter.

Oyunun başlık adı ilk kişi kişiye girerim! Bu kişi asayıl medyaya hesaplarında, LinkedIn hesabında çok konuşan, merkeze ne iş yaptığını söylemek isten bir olmasa iyi olur.

Büyük submükler eklenen, özellikle de eklenen ayrıntılar tarafından yapılır. Projesiyonel çalışma hayatında bu buna yer yok. Bütünlük sözlenmek (HDA) bu konuda yeterince seçtiği ve çabaları olmalıdır. Yine de ekibiniz korku değil sadece üzerine kuramaz, ekibiniz ayrılan biri bile olsa projenin sürgününün bozulmasını istemeyebilirsiniz. Tabii hareket yakalama stüdyosu çalışanları ya da res sanatçıları gibi de ekibe de ayrıca izin verilmemizi gerekir.

İş planlaması, dakikat önemli-sinir. Stüdyolar artık ayra anda 5 projeyle uğraşmadığı için işe alımlar hangi oyun marifeti için gerekli tahmin edilebilir. İş ilanlarını üçüncü parti kurumlar üzerinden yapabilirsiniz ya da genelle açmadan daha az önce halde kalabilirsiniz. Tüm adaylar için HDA partisi tabii ki.

Stüdyonun oyununuzu kilitli-sinir çok önemli. Sosyal medyaya hesapları da bu nedenle kesin teşkil ediyor. Bir Cuma günü Happy Hour partisinde 20 saniyelik bir video dahi paylaşma niyetindeyseniz arka planda ne varsa ortadan kaldırmak veya üzerine örtülmelidir. Dikkat! Çaldıra arca 3 plandan bile har şey anlatıyor oyuncuları.

Tebrikleri Anık oyununuzu sızma ihtimalini %1'e düşürdü. (Nasıl yani, bu maddeye tersten bakınca sızıntılar nasıl kapatabileceğinize dair raporları mu görüyorsunuz? Size göre geliyor canım...)

Kaynak: PlayStation 4'te  
Bu oyunun diğer bir



Yeri gelince saldıracak, yeri gelince geride duracak, istediğiniz yere gidecek, bulmacaları çözerken gerekli aksiyonu alacak. Oyunun insancıl tarafında 'baba-oğul ve fedakarlıklar silsilesi'nin olacağı kesin.

Kratos eskiden çok fazla hata yapmış bir kumandandı bildiğiniz gibi. Bu hatalar allesinin ölmesine neden olmuştu. Yetinmeyip suçu etrafındakilere yüklemiş ve konuşan herkesi kesmeye ant içmişti. Bu hatalar zinciri içinde çok masumun kanı döküldü, nice şehirler yandı. Kratos'un bu yaşananlardan ders alıp almadığını da göreceğiz yeni *God of War*'da. Oğluna hayatta kalmayı öğretirken kendisinin de ölmesini kontrol etmeyi öğretilene tanık olacağız. Kratos artık Olympus'un tepesinde tanırları dövüşen bir kahraman değil, oğlunu yetiştirmeye çalışan, insancıl, kınığı(?) sradan bir adam. Ve normal insan olmak, Kratos gibi biri için Zeus'un öldürmekten bile daha zor bir göre.

### AZ, ÖZ VE DAHA SAMİMİ

Bu yeni oyunla birlikte *God of War*'un dünyasına bakış açımızın değiştiğini biliyorsunuz. Kamerasının

en az kesitleriyle sağ omuz arkasından takip etmesi, sahneye göre yüzünüze veya aksiyona yönelik tekrar olduğu yere gelmesi (bunu sinemada **Darren Aronofsky** çok iyi yapıyor) izleyiciye harika deneyimler aktaracak. Oyunun yönetmeni **Cory Barlog** iki efsane *GoW* II de onun elinden çıkmıştır) eski *GoW*'daki gibi geniş açılı, neredeyse izometrik kamera takibini tümüyle bıraktıklarını ve az önce bahsettiğim "daha yakın, daha samimi" açığı geçtiklerini netleştiriyor.

Elbette bu kamera açısı eski *GoW* severleri biraz üzecek çünkü oyunun çok sevilen bazı özellikleri bu değişikliklerle birlikte tarihe karışıyor. Yukarıdan, geniş açılı kamera menzilli uzun silahlar kullanmamızı mümkün kılıyordu hatırlarsınız. *Blade of Chaos*'u şöyle bildik ki çok hızlı bir şekilde 360 derece etrafımızdaki onlara irili ufaklı yaratığı kolayca keserdik. Onlarca, yüzlerce vurulmuş kumbaralar birbirini izlerdi. O silahtan o silaha, o özel gücün o özel güce düşmanı çok net seçerek geçer, arenanın mutlak gücü biz olurduk. Tabii sahneye devasa yaratıklar girince iş biraz farklılaşır ama oyunun çoğunluğunda ufak yaratıkların keştiğini düşünseniz sistemin değişmesiyle oynanış da değiş-

## KRATOS'UN ATREUS'U YETİŞTİRDİKTEN SONRA SAHNEDEN ÇEKİLMESİ DE GÜÇLÜ BİR TEORİ.



Ruherle bezele bu battanın çok can yakacağı kesin ama tek silahımız da olmayacaktır kendisi.

cek demektir. Bize verilen ipuçları da zaten bu yönde. Aynı anda onlarca düşmanı pataklama devri bitiyor. Düşman sayısı daha az ve her birine özel ilgi göstermemiz gerek. Bu beraberinde, *Batman* oyunlarında olduğu gibi, tok bir oynanış da getiriyor. Her bir yumruğu, her bir balta darbesini hem bizim hem de düşmanımızın hissedeceği konusunda *God of War* serisinin güvenimizi boşa çıkarcaklığını zannetmem.

Tabii ki hep yakın dövüşmek zorunda da kalmayacağız, Kratos'un telekinetik güçleri de var. Bu güçlerin sonradan mı kazanıldığı yoksa taşıdığı kutsal silahlara mı ait olduğu muallak ama ikisi de mantıklı, iki şekilde de çok canlar yakacaktır kesin. İskandinav mitolojisinin güçlüye dövlümü baltamız yakın mesafede yaratıkları tereyağı gibi keserken, uzaktaki bir yaratıcı fırlatığımız baltamız, yakın mesafede işimizi yumruklarla bitirince bumerang gibi kullanabiliriz. Şimdi bu balta olayını diğer silahlar için de düşünün. Bir dövüşürken sürekli güçlenen oğlumuzun da dövüşe dahil olduğunu hesaba katın. Sahip olduğumuz her silahın giderek güçlendiğini, yeni özellikler elde ettiğini de ekleyin. Nasıl? Kulağa güzel geliyor, değil mi? Şahsen eski *GoW* oynanışının gidip yerine daha net, daha izlenebilir ve hissedilebilir bir dövüş sisteminin gelecek olmasına sevinyorum. Doğru planlamış yenilikten zarar gelmez.

## RİSK YOKSA KAZANÇ DA YOK

Bu yenilikler serinin zaten tadını kaçtırdığı bir dip noktadan gelseydi, ne kadar işe yarayacağı üzerine konuşabilirlik ama zaten çok başanlı olan *GoW*'un girdiği bu yeni yol, Santa Monica Studios'un vizyonu ile ilgili bir karar. Ve bugüne kadar görüldükleri moduna bu vizyonu güvenmemizi sağlıyor. Unutulmaması gereken en kritik konu, eski oyuncunun kendisini evinde hissetmesi ama da sırada da yeni tecrübeler edinmesi. Örneğin Kratos hâlâ "öfkeli naban" moduna bildiğimiz şekilde giriyor ve kontrolsüz bir şekilde kullanıyor; kollar, kafalar, çeneler kopuyor. Biz Kratos'un bu öfkeden zevk almış ve sevmeye de devam edeceğimiz gibi, şiddet dolu sinematik sahnelerin varlığı da bir diğer *GoW* elementinin korunulduğu işaret. Öyle ve şiddet cepti! Orkestral müzikleri, kusursuz seslendirmeleri ve harika modellenmiş karakterleri, çevreyi ve dokuları da üst üste koyunca zaten gidip hemen oyunun ön siparişini veresim geldi. PS2'de *GoW*'ı başaran bir ekibin PS4'te neler yapabileceğini tahmin etmek bile tüylerimi ürperiyor!

## BU SERÜVENDE KİMLERLE KARŞILAŞABİLİRİZ?

*God of War* serisinin 8. oyununda sabit ki en büyük hedefi, artık popüler kültürün de çok iyi tanıdığı çok güçlü, çok iyi ve çok kötü tanrıları ve onların hizmetkarları. Hakkında çok az şey biliyoruz. Kadar çok film, albüm ve yapıyorlarsa... Santa Monica stüdyosu da bunda emel olarak faydalanacaktır.



**EIR:** Şifa tanrısı. Ölümçül bir yapı mı aldık? Tek çözümü Eir'in makamı. Ya da bizim sevesen durumlarımız sayesinde ölümçül yaratıcı semiz zavallı tanrıları iyileştirebilecek bir şifa lanosunun ortaklığı dağarmasını istemiyoruzdur beno. Kim biliyor?



**HEL:** Yeraltı dünyanın kraliçesi. Hegemizi getiriyoruz ki Kratos yeraltına gitmeyi ve yaramazlık yapmayı seversin.



**HEIMDALL:** *Heimdall* der gards'a diğer elbet. İste o gün bireriyen Heimdall'da birer "dur" yoksa "çokecektir Kratos efendi ölünce kaşan dedik tanıma ama asay huydur zor yok olur, köprü geçiş ücretini ödemek yerine o geçiş yılmayı tercih edebileceğini ihtimali pek az sayılmaz.



**JÖRMİR:** *Thor* en ammal. *Thor* oyunlarında kullandığı yer de aslında göçürlü bir karakter, mutlu bir adam için kılavuz. Tabii *Thor* ve Odie'nin verimli karakterine göre değil de yer. Ayrıca, *Mir* nuri beşerinin, yavaş müzikleri kızı bir şeyler gelmesi, bu milyarlık bir yavaşlıkta bizim dediği *Thor* en çıkması, bizim de onun yavaşlığı güncelle karşı kelimeleri savunarak olamaz mı? Üçüncü ünitesi: *galyer* ama *galyer* *galyer* öyle bir şey, biraz fazla uçuk oldu.



**ULLR:** Okuyucu tanrısı. *Ullr* denir okuyucu tanrısı. *Ullr*'den alacağız kutsal bir şey çok işe yaramaz mıydı?



**FENRIR:** *Loth* bireriyen üşü, deri kurt. Onu zayıf edilebilir zincirleri *Blatpur* denir bu evrende kurtulmuşu işimiz bir. Ama şimdi bu güçlerin İskandinav mitolojilerinde bir birlikle doğması da bizi emmizden.



**JÖRMUNGANDR:** *Loth* bireriyen üşü, deri kurt. Onu zayıf edilebilir zincirleri *Blatpur* denir bu evrende kurtulmuşu işimiz bir. Ama şimdi bu güçlerin İskandinav mitolojilerinde bir birlikle doğması da bizi emmizden.



**LOKI:** Ne kadar güçlü ve işe onun tanrı. *Loth* bireriyen üşü, deri kurt. Onu zayıf edilebilir zincirleri *Blatpur* denir bu evrende kurtulmuşu işimiz bir. Ama şimdi bu güçlerin İskandinav mitolojilerinde bir birlikle doğması da bizi emmizden.



**THOR:** *Thor* en ammal. *Thor* oyunlarında kullandığı yer de aslında göçürlü bir karakter, mutlu bir adam için kılavuz. Tabii *Thor* ve Odie'nin verimli karakterine göre değil de yer. Ayrıca, *Mir* nuri beşerinin, yavaş müzikleri kızı bir şeyler gelmesi, bu milyarlık bir yavaşlıkta bizim dediği *Thor* en çıkması, bizim de onun yavaşlığı güncelle karşı kelimeleri savunarak olamaz mı? Üçüncü ünitesi: *galyer* ama *galyer* *galyer* öyle bir şey, biraz fazla uçuk oldu.



**ODIN:** *Loth* bireriyen üşü, deri kurt. Onu zayıf edilebilir zincirleri *Blatpur* denir bu evrende kurtulmuşu işimiz bir. Ama şimdi bu güçlerin İskandinav mitolojilerinde bir birlikle doğması da bizi emmizden.



# Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

# YILLIK ABONELİKTE DİJİTAL DERGİNİZ *BEDAVA!*



## Daha fazla bilgi için:





gruppa.oyungezer



youtube.com/oyungezer



twitter.com/oyungezer



facebook.com/oyungezer



oyungezer.com.tr

# KAPINIZA GELMEMİZİ İSTİYORSANIZ...

- [dukkana.oyungezer.com.tr](http://dukkana.oyungezer.com.tr) adresine girin.
- Aylık ya da yıllık abonelik seçeneklerinden istediğinize tıklayın.
- Form bilgilerini eksiksiz doldurun.
- Abonelik işleminiz tamamlandı, hayırlı olsun!



Yıllık abonelik Pay By Me ya da banka havalesi ile ödenebilir. Aylık abonelik ise cep telefonu üzerinden aylık olarak ücretlendirilecektir.

YILLIK  
ABONELİK  
~~144 TL~~  
**96 TL**



setimedia

[dukkana.oyungezer.com.tr](http://dukkana.oyungezer.com.tr)

OGZ ÖZEL  
MINI KOSYA



# NE ANLIYORSUN ŞU OYUNDAN?

Bir oyunu oynarken "Zavallılık, biraz sorunlu galiba, hele şu oynadığı oyuna baksana..." bakışlarıyla karşılaşmış olantardansanız gelin yamacımıza da bir sarıalım. Biz de çok yaşıyoruz onu...

## MINECRAFT

"KUTU KUTU, ÇAPALAR FALAN, NE YANİ ŞİMDİ DÜ?"

**A**bi, ben şimdi normal hayatta babama çekemedim. Gen aktarımı sırasında falan bir şeyler olmuş, bozuldu mu ne yapı bilmiyorum o sırada, gerçek hayatta iki parçayı bir araya getirip çalışan mekanizma yapamayan bir adam olmuştum. Minecraft'ta modlar var, işte makineler, büyüler, bir şeyler. Çığ gibi. Bazıları gerçekten çok gelişmiş, oyunu komple farklı bir seviyeye taşıyor. Bu mod-

larla değişik makineler, kompleks fabrikalar falan kurabiliyorsun, kendini iyi hissediyorsun, güzel oluyor. Hani Nobel Fizik Ödülü'nü yeni almışım ama hiç çaktırmıyorum, cool takılıyorum, öyle hissettiriyor. "Zekymişim ya... iyi yani..." diyorsun. Halbuki iki boru döşedin, ne yani?

Tabii bir de işin yaratıcılık kısmı var. Bir sürü blok-

lar, kaplamalar... Görüyorsun İnternette, insanlar Westeros'u filan birebir yaratıyorlar. Yaratıcılık almış başını gitmiş. Kısıkanyorsun, için buruluyor, "Ben de yapamı ya :!" diyorsun, giriyorsun oyuna filan. Bir süre uğraşıyorsun, biraz bir şeyler başarıyorsun, hah işte o ana kadar oynatıyor güzel güzel kendini. Sonra ileri düzey tasarımlar geliyor, yapamıyorsun, orası da oyunu bıraktığın an oluyor. **• KUTU**

# FARMING SIMULATOR

**YEMEK İÇİN TRAKTÖRE BINIP PATATES SOĞAN EKİYORSUN YANİ?**

**P**atates haricinde ondan fazla bitki ekiliyor diyyim öncelikle. Ekip biçtiklerim arasında "kanola" da var. Tırnak içinde yazdım, muhtemelen bilmiyorsunuz diye. Onlarca saatlik Farming Simulator deneyiminin ardından birçok konuyu, detayı öğrendim diyyebilirim rahatlıkla, kanolanın ne olduğu, nasıl yetiştirildiği de bu temel bilgilerden biri.

Bilgi edinmek, öğrenmek kadar önemli bir durum da hayallerimizi gerçekleştirme olanağı. Gerçek hayatta yapma olanağı bulamadığımız güzel şeyler oyun oynama nedenlerimizden biri değil mi? Büyük şehir kargaşasından uzaklaşıp, küçük ve derli toplu bir kasabada tarla sürmek, alet

edevatın bakımını yapmak, koyunların yününi kırıp tavuk yumurtalarını toplamak gibi mutluluk kaynağı etkinlikleri bu oyunda buluyorum işte. Sevimli köylerin saf havasını, taze ot kokusunu yansıtabilen bir yapım Farming Simulator. Aynı zamanda esneyip bükülebilen hedeflerimiz de oluyor bu huzurlu dünyada: Yeni model traktör almak, komşu çiftçilere yardım etmek, "Ege ekici bütün piyasası"nı takip etmek bunlardan birkaçı.

Teknik olaraksa; Türkçe altyazı, klavye - fare dışında oyun kolu ve direksiyon kontrolleri ve zengin ve mod desteği var. Biraz olsun anlatabildim mi patatesle kanola erkerken nasıl bir huzur ve keyif aldığımı?



# COOK, SERVE, DELICIOUS!

**"HADEN YEMEK YAPACAĞIN, DİT GERÇEĞİNİ YAP"**

**H**ani bazı oyunlar vardır sevdiğiniz, biriodaya girince alalecele monitörü kapatırsınız gelir ama oynamaktan da günahkâr bir zevk alırsınız adeta (hayır, "o tür" oyunlardan bahsetmiyorum...). İşte benim için o oyun Cook, Serve, Delicious! Açıldığını ne kadar eğlenceli bir şey olduğu çok hafife alınıyor oyun sektöründe, bakın söylüyorum buradan. Eskilerden Restaurant Empire'in yaptığı o restoran kurup işletme, kendi yemeklerini müşterilere servis etme hissini başka da hiçbir oyundan alamamıştım, ta ki tez yazarcasına klavyenin bin bir tuşuyla oynadığımı Cook, Serve, Delicious!'a bulana kadar. Müşterilere doğru yemekleri sıcak sıcak sunmaya çalışırken ızgaradaki tavuk yanmasın diye bakmak, kolanın içine yanlışlıkla fazladan buz atıp bahşiştan olmak, panike satarak başlayıp sonunda istakozun ardından kızarmış muzlu tatlı servis etmek cidden başarı hissini veriyor

insana. Yemek yapmak eğlenceli şey yahu, niye inanmıyorsunuz ki?!



# MONSTER HUNTER

**VE TÜM HUNTING ACTION OYUNLARI**

**"- SAVE'İN KAC SAAT ABİ BUNDA?"**

**- 400 KÜSUR.**

**- PEKİ ABİ, KOLAY GELSİN."**

**A**ynen böyle işte. Bir Monster Hunter'a başladığınızda bilirsiniz, o oyun yüzyıllarca oynasınız da bitmeyecek, sürekli daha güçlü canavarlar karşınıza çıkacak ve siz de sürekli daha zorlaşan bir mücadeleye gireceksiniz. Bir noktadan sonra artık refleksleriniz ölmüş, hayvanı dodge'lamaktan bitap düğmesi kaldı buluverceksiniz kendinizi. Ama o son dakika vuruşu yok mu? İşte onu yapıp bitime az süre kala o mendeburu devrimenin keyfi hiçbir oyunda çok dostum.

Bana soruyorlar "Abi hep aynı mantık değil mi bu oyunlar?" diye. Öyle. Yaratıcı kes, materyal topla, zırh/silah yap, daha güçlüsünü kes, tekrar et. Ama işte o "tekrar et" kısmı ve avcılığın ilkel dürtülerini mıcıklayan vahşi tatmin hissi beni dönüp dolayı bu oyunların başına oturttur. Bir de Switch'e Monster Hunter gelmesi durumu var tabii ki ve öküzyıllık heyecanlandırıyor büneyi. Ayrıca Horizon: Zero Dawn, Final Fantasy XV, hatta Dragon Age: Inquisition (ah Scalebound ah, ayrıca) gibi baba oyunlar da MonHun'in nimetlerinden bayağı faydalanıyorlar. Yani aslında hepiniz bu türü seviyorsunuz veya seveceksiniz er geç. Bir gün Oynugezer'in kapağı da Monster Hunter olacak zaten. Çünkü niş olarak anılan tür gün gelecek ana akıma evilecek ve bu deneyimli avcı kardeşiniz yeni avlar için hazırola bekliyor olacak.

EREK

**TARİK FF8 DERSE AKSAM EVE GELMEŞİN! -HAZAL**

# FOOTBALL MANAGER

"E AMA SEN BİR ŞEY YAP-  
MIYORSUN Kİ, SADECE  
İZLİYORSUN?"

G eç otur şöyle güzel kardeşim, sana anlatacağım var. Şimdi dur ve bir düşün bakalım bu soruyu Sir Alex Ferguson'a sorsan sana ne yanıt verirdi? Bence Beckham'a fırlattığı gibi krampon fırlatırdı. Bir takımın sahaya dizilişini belirlemek, konuşmalarını onları motive etmek, uygulayacakları taktiği belirlemek, nokta atışı oyuncu değişiklikleriyle maçın kaderini değiştirmek hiçbir şey mi? Transfer yapmak, altyapıdan oyuncu yetiştirmek, eldeki kadroyu uzun sezonda yetiştirmek, eldeki kadroyu uzun sezonda yetiştirmek hiçbir şey mi? Hani beraber maç izlerken oyuna adını bilmediğin bir genç girince "büyük adam olacak" diyorlar da güliyorsun ya FIFA'da PES'i kardeşim, hani üç sene sonra haklı kıyoryorum ya işte onları FM'den öğreniyorum. Yani hem çok şey yapıyorum hem de çok şey öğreniyorum. Eee ne demişler? Anlayana sıvrisinek saz, anlamayana davul zurna az.

Bir de takımsızın kafayı takım elbise giymemize. Ne var yanı güliyorsak? Evde bilgisayar başında takım elbise giylemez mi yani? Gerçi şimdi düşündüm de...

■ EME



**BENİM OYNADI-  
ĞIM BÜTÜN OYUN-  
LAR MUHTEŞEM.  
ANLAMAYANLA-  
RIN KAFASI BAS-  
MIYORDUR. -ARES**



# EURO TRUCK SIMULATOR

"KAMYON ŞOFÖRLÜĞÜ, TESMİN, ARABESK, İBRAHİM  
TATLİSES, YALLAH ŞOFÖR FALAN, EHE EHE..."

Ö ncelikle; Kamyon değil, TIR. En çok da arabesk muhabbetine sinir oluyorum bu oyuna ilgil. Benim oynarken Last Shadow Puppets, Metallica, Oasis, Sigur Ros falan dinlediğim oyun Müslüm Gurses ile, Ferdi Tayfur la anılıyor. Gel de delirime...

Peki nedir bu Euro Truck? Olabildiğince gerçekçi yansıtılmış yolları ve doğasıyla Avrupa'yı baştan sona gezmemize imkan veren bir oyun. Birçok açık dünya oyununun yaptığı işi yapıyor yani. Arabaya atlayıp uzun yollara düşmenin, yol tekerken o sakin ortamlarda kafa dinlemenin verdiği hissi simule ediyor aslında Euro Truck.

Günün kafa yorgunluğunu atmak; dertleri, sıkıntıları gözden geçirmek için ideal bir ortam sunuyor. Oyunda tırda çıktığımız yolculuk, bir anda kendi kafamızın içinde çıktığımız bir yolculuğa dönüşüyor çıkartmadan.

Tır ise oyunun "challenge" ihtiyacını karşılayan, detaylı tasarlanmış bir oyuncak. Aynalara bakarak bu kocaman araca hakim olmaya çalışmak, trafiğin akışına karışmak basit değil. Bu yüzden trafik eğitimi için bile kullanılabilir. O güzelim yollarda basıp gitmek kolay; gel bir de bu iki parçalı uzun araçla manevra yap...

# SUPERBEAT XONIC

VEYA DJMAX

"KARŞIDAN KUTULAR GELİYOR SEN DE TUŞLARA  
BASIYORSUN YANİ, ÖYLE Mİ?"

Y anı... Şimdi öyle değil diyemem tabii de oradaki his önemli, anılıyor musun dostum? Alıyorsun PSP'ni veya Vita'ni eline, uzanıyorsun yatağa, takıyorsun şöyle sağlam bir kulaklık, açılıyorsun misir gibi bir şarkı, üffff... Dünyanın en keyifli insanı oluyorsun bir anda. Şarkının bir parçası haline geliyorsun, kimi şarkılar gaza getiriyor, kimi şarkılar transa sokuyor, kimi şarkılar mutlu hissettiriyor... Kafanı sallamaya başlıyorsun, kafan duvara çarpıp acıyor. Dik otunuyorsun ondan sonra, zaten oyun da zorlaşmaya başlamıştı, konantrasyon gerekiyor. Geçemiyorsun, saatlerce

geçemiyorsun, kafayı yapıyorsun, atıyorsun aleti bir kenara. Birkaç dakika sonra gene alıyorsun dayanamayıp, iyi çaldığın şarkılarda azıcık keyfini yerine getirip sonra yine kafa yemecelere başlıyorsun, süneç böyle uzaşıp gidiyor.

Kısacası insanın iştih, görme ve dokunma duyularını muhteşem hapsediyor, elektronik müzik sevmiyorsa bile insanı elektrik çarpmışa döndürüyor şu meretler. Hem o FPS'lerde bilmemelerde de karışan adam geliyor sen de tuşlara basıyorsun, yanlış mıymı? ■



# KING'S FIELD SERİSİ

"SOULS SERİSİNİN DE İŞİ MENHERİ TÜM İŞİ"

**B**en yıllarca bu oyunu oynarken hor gördünüz, grafikleri kötü diye dalga geçtiniz, karakter çok yavaş hareket ediyor diye eleştirdiniz, ağır zor diye terk ettiniz. Ne zaman ki aynı oyun birinci kameradan üçüncü kişi kamerasına geçti ve sadece adı değişti, işte o zaman yere göğe sığdıramadınız Demon's Souls diye. Halbuki King's Field serisindeki keşif duygusunun tadını bir bileseydiniz, ellennizle yoklaya yoklaya gizli duvarlar arasaydınız, bin bir zorlukta tırmandığınız kuleden dipsiz uçuruma baksaydınız, dünyanın her bir noktasından nasıl mukemmellikte bağlandığını görseydiniz belki o zaman benim neler hissettiğimi anlayabilirdiniz. Demon / Dark Souls'un da bu bahsettiğim eşsiz tecrübe-

leri sunmadığını da. Ama ataya saygı nerede? Japon dostlarımla birlikte sizi çok pis kınıyoruz haberiniz olsun.



# TEST DRIVE 6

"ŞİMDİ GRAN TURİZMO, NFS FALAN DUYURKEN..."

**"B**aş ver bunu ya, Gran Turismo oynayalım", "Need For Speed 4 bundan daha güzel ya", hatta Ömer'in bile daha geçen ay "Test Drive 5 (BEŞ) oynayalım" demesi... Bunlar ne zaman TD6 oynamak istesem aldığım tepkiler işte. Ama ben en çok Test Drive 6'yı seviyorum kardeşim, hayret bir şey yal Evet, grafikleri kötü olabilir, fizik motoru oyuncak araba çarpıştırmak gibi olabilir, kontrolleri tereyağı pistinin üzerinde

paten yapmak gibi olabilir ama seviyorum işte. Hız hissiyatını seviyorum, arcade ruhunu seviyorum, Fear Factory'nin müziklerini, Roma ve Paris sokaklarında dolaşmayı, hatta saatte 250 km hızla kaza yaptığım zaman hiçbir şey olmamış gibi hayatıma devam etmeyi seviyorum. Sevmeğe suç mu kardeşim? Siz sevmeyeniz sevmeyin zaten, ben kendi başıma da Londra'da Time Trial yaparım.

NE ANLIYORSUN  
ŞU OYUNDAN?



# TÜM MUSOU'LAR

"DÖV DÖV NEREYE KADAR?"

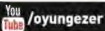
**E**lbette ki şimdi oturup musou'ların ne kadar komplike dövüş mekanikleri olduğundan falan bahsetmeyeceğim, yok çünkü öyle bir şey. Ancak sevdiğin bir şeyin musou'sunu oynamak da aynı bir keyif. Hem internetin kurallarından biri ne der bilirsin, "bir şey varsa onun musou'su da vardır, yoksa da yapılacaktır". Atıyorum One Piece'deki sevdiğim onlarca karakterden o an canımın istediğini seçmek ve onların animede izledigim, mangada okuduğum hareketlerini kullanarak milyonlarca adama dalmak güzel bir duygu şimdi. Ha bir de Fate/Extella gibi istisnalar var tabii. Sevdiğin bir şeyin oyununu sunmak yerine yepyeni ve çok güzel bir hikâye anlatıyorlar. Sevdiğin bir fikri mülk düşünme, atıyorum Star Wars olsun. Oynanışı yavan olan ama komple yeni bir hikâye anlatan ve bunu da çok çok iyi yapan bir oyuna hayır diyebilir misin?

Ha musou yerine şöyle coşkun bir aksiyon-RPG yapmalar elbette ki bin kat terahimdir ama musou da iki dakikada kolayca geliştirilmiyor. Olmalan olmalardan daha iyi.

# İNCELEME



Garip ama Oyungezer editörleri de bazen yazmakla kalmayıp konuşmaya başlıyor! İşte o kutlu anlarda, inceleme sayfalarında yukarıdaki ikon beliriyor.



## NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanıma ek olarak 7 ya da altındaki puanlar oyunun farklı yönleri hakkında yorumlar için kullanılır. 10 puan ise oyunun her yönüyle mükemmel olduğunu gösterir. 7 ya da altındaki puanlar ise oyunun bazı yönleri hakkında eleştiriler için kullanılır. 10 puan ise oyunun her yönüyle mükemmel olduğunu gösterir.

- |    |  |   |  |
|----|--|---|--|
| 10 | Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir milenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor. | 5 | Genel kanıma göre, oyuncuları ilgilendiren bir yönüyle mükemmel bir oyun.                  |
| 9  | Mükemmeye yakın bir oyun. Uzun süre unutulmıyacak bir izlenim sunuyor ve mükafata oynanılabilir.             | 4 | Genel kanıma göre, oyuncuları ilgilendiren bir yönüyle mükemmel bir oyun.                  |
| 8  | Çok iyi bir oyun. Harcadığımız zamanı karşılığında veriyor.  | 3 | Genel kanıma göre, oyuncuları ilgilendiren bir yönüyle mükemmel bir oyun.                  |
| 7  | İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları ilgilendiren bir yönüyle mükemmel bir oyun.                          | 2 | Genel kanıma göre, oyuncuları ilgilendiren bir yönüyle mükemmel bir oyun.                  |
| 6  | Ortalama düzeyde bir oyun ama bazıları bu türden hoşlanmayanları ilgilendiren bir yönüyle mükemmel bir oyun. | 1 | Bu puanı alan bir oyuna inceleme sayfaları yazılmaması için çok iyi sebeplerimiz olabilir. |



## İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OĞZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Beowulf: Me: Episode 2	7	76
Beats Fewer	6	-
Berserk & the Band of the Hawk	7	67
Call of Duty: Infinite Warfare - Sabotage	6	76
Conan Exiles	-	-
Diluvion	6	66
Fire Emblem Heroes	7	73
For Honor	7	76
Halo Wars 2	7	79
Hidden Folks	7	78
Horizon: Zero Dawn	9	89
John Wick Chronicles	7	-
Memoranda	6	58
Nioh	9	88
Prison Architect	6	83
Resident Evil 7: Banned Footage 1 & 2	8	66
Sniper Elite 4	7	79
Soul Searching	6	-
Tales of Berseria	8	79
The Sims 4: Vampires	6	-
The Wild Eight	7	-
WWE 2K17	6	69
Youtubers Life	5	-

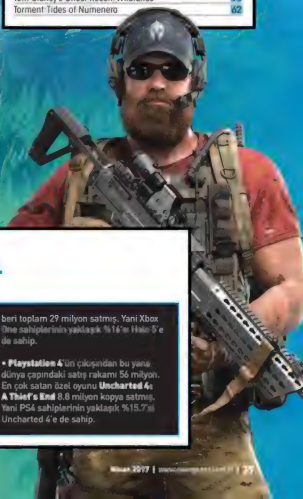
\* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



## İNCELEMELERDE BU AY

SAYFA

911 Operator	68
A King's Tale - Final Fantasy XV	82
Bad Dream: Coma	74
Bleed 2	81
Boor	76
Deus Ex: Mankind Divided - A Criminal Past	83
Faeria	77
Fast RMX	81
Hollow Knight	88
Lego Worlds	79
Mass Effect Andromeda	80
Nier: Automata	88
Night in the Woods	78
Northgard	85
Realpolitik	75
Rebuild 3: Gangs of Deadville	87
Robo Recall	86
Rock God Tycoon	80
Stories Untold	82
Shy: Shards of Darkness	56
Tavern Tycoon: Dragon's Hangover	80
The Hunter: Call of the Wild	89
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	80
The Wardrobe	80
Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands	70
Torment: Tides of Numenera	62



## "Very" Tabanı

### KONSOLLARA ÖZEL OYUNLAR, KONSOL SATIŞLARINI NASIL ETKİLİYOR?

Konsolların başarısını teknik özellikleri ve ömürleri kadar kendilerine özel yapılan oyunlar da belirliyor. Hatta genelde satış rakamlarındaki en büyük faktör de özel oyunların nitelik ve niceliği oluyor diyebiliriz. Hazır Nintendo Switch de piyasaya çıkmışken, günümüz konsol neslinin en çok satan oyunları ve bunların donanımın satışlarına oranı nedir bir bakalım.

\*VGChartz güncel verileri

#### KONSOLLAR VE OYUNLARI\*

• Çıkışını gerçekleştirdiği Mart ayı içerisinde yaklaşık 2 milyon adet satan **Nintendo Switch**'i satın alanların %90'ı **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**'i de satın almış.

• **Xbox One**'de en çok satan özel oyun olan **Halo 5: Guardians** 4,7 milyon kopya satmış. Xbox One platformu çıkışından

beri toplam 29 milyon satmış. Yani Xbox One sahiplerinin yaklaşık %14'ü Halo 5'e de sahip.

• **Playstation 4**'ün çıkışından bu yana dünya çapındaki satış rakamı 56 milyon. En çok satan özel oyunu **Uncharted 4: A Thief's End** 8,8 milyon kopya satmış. Yani PS4 sahiplerinin yaklaşık %15,7'si Uncharted 4'e de sahip.

DOSYA  
İNCELEME

# MASS EFFECT ANDROMEDA

BURADA UZAYLI BİZİZ

YAZAR ÖMER AKDAĞ





Beni böyle mekânlarda etkileyeceklerse ben bu oyunu överim a'kaday!

**D**uyuldu, milyon tane video-sun yayımlandı, sunduğu şeyler detaylıdetaylı anlaşıldı, güzel dedulunyordu ama bir türlü yükselmedim ben Mass Effect: Andromeda'ya. Ki Mass Effect markasının son on yılda

oyun dünyasının kazandığı belki de en büyük marka olduğunu düşünün, ödemeği hayırlıkla tekrar tekrar elden geçirmiş biri olarak söylüyorum bunu. Ama öte yandan da biliyorum ki BioWare oyununu iyi pazarlayabiliyor, oyuncularını güzel gaşa getirebilen bir firma değil. Tecrübeyle sabittir, *Dragon Age: Inquisition*'da yaşadığım ben bunu. O oyun için de pek bir gaşa gelişliğim yoktu, oynamam belki diye düşünüyordum ama denemeye karar verdim ve sonuç olarak büyük hayranı oluştuktum. Acaba *Andromeda* için de benzer bir şey olmasını umut edebilir miydim?

## BİR ŞARKISIN SEN, ÖMÜR BOYU SÜRMEYECEK

*Mass Effect: Andromeda*'da, Samanyolu'nda değil *Andromeda* Galaksisi'nde ve ilk üçlemenin 600 yıl sonrasındayız. Yani eski oyunculardan tamamen bağımsız bir zamanda ve yerde bulunuyoruz.

*Andromeda*'ya gönderilen insan koloni gemisinin, koloni kurtmaya uygun gezegenler bulmakla sorumlu kişisi Pathfinder Alec Ryder'in kızı veya oğludur. Pathfinder'lik görevi kısa sürede bize geçiyor tahmin edersiniz ki. Sorumluluğumuz büyük, görevimiz insanlık için yerleşmeye uygun bir gezegen aramak. Bir nevi kâşifiz yani.

Macerâ hissi *Andromeda*'nın oynadığı yer tam olarak bu. Evet, elbette ki yine "Biz çok kötüyüz, sizden de üstünüz zaten, eh o zaman neden sizi yok etmeyelim ki?" düşmanlarımız var ancak önceki *Mass Effect*'lerin aksine *Andromeda*, 'umutsuz bir durumdan kurtulmak için varımızı yedimizi ortaya koyarak savaşmız bir kahramanlık hikâyesi'nden ziyade bir 'macerâ'. Önümüzde, hakkında hiçbir şey bilmediğimiz koskoca bir galaksi var. Yıldız sistemlerini keşfetmek, gezegenlere inip dağ tepeler dolaşmak, belki yeni ırklarla karşılaşmak, hatta belki bu galaksinin denirlerse gömülmiş kadim ırlarına denk gelmek... Onlarca saat sürece, her köşesi bilinmezliklerle ve gizemlerle dolu bir yolculuk hikâyesi. Kulda ne kadar güzel geldiğinin farkındayım. Pratikteyse o hissi çok da iyi verememiş *Andromeda*.



Mikset oynamaktan dışarı ters dönmüş Angara ırkının ekibimizdeki temsilcisi Joel'ya soruyor.

Göründüğünden çok daha zor bir şey "macerâ" teması üzerinden bir eser ortaya koymak. Bu işi en iyi yapanlar düşünüyorum, aklıma *One Piece* geliyor her şeyden önce. Veya son döneme bakesak *Hodor*: *Zero Dawn*. Bunların ortak özelliği dünya, hikâye ve aksiyon unsurlarının yanı sıra "gizem" elementini de formüle süper bir şekilde entegre etmeleri. Diğer unsurlara az sonra değinirim ama *Andromeda* "kahramanlık hikâyesi"nden çok "macerâ" olduğunu bas bas bağırıyor ve bunu iyi yapabilmek için gizem elementini iyi kullanılması, oyuncunun bir sonraki adımda hangi bilinmezleri keşfedeceğini merak etmesi gerekir. Burada sıkıntı varsa, temelde bir sıkıntı var demektir.

Bir kere *Andromeda* Galaksisi yeni bir yer gibi hissettirmiyor çünkü her şeyden önce yeni ırk çok az. İki tane! Yahu! Bir tanesi esas düşmanımız Kett, diğeri de onlara direnen Angara. Hadi geniş yürekli davranıp robot (Benimant!) da sayalım, üç. İlk *Mass Effect*'te yaşadıklarımı hatırlıyorum, o merak duygusunu ne kadar da güzel gidiyordu oyun. Adım başı yeni ırkla

karşılaşıyorduk, onların karakteristiklerini ve geçmişlerini öğrenmek için diyalogları pür dikkat dinliyorduk. (Şte o aynı hissi yaratabiliriz *Andromeda*. Muhteşem olurdu, yeni galaksi muhteşem bir fırsatı. Ama işte yine her köşe başında Turlar, Krogan, Asalt, Salarian veya İnsan. Ya ben bunları zaten biliyorum, ilginç bir tarafları pek kalmadı! Madem macerâ yaşamak istiyorsun ne bunun için gizem unsuru kurman gerek, bunlarla olmaz, bilinmedik bir şeyler vermek bize be *Andromeda*!

Yine benzer şekilde, harfi eski *Mass Effect*'lerde alakasız bir gezegende, ortanla çok alakasız bir şey keşfedez, bu da Samanyolu'nun geçmişiyle, kadim uygarlıklarla ilgili tek kaşımızı kaldırmamıza sebeb olur ya. *Andromeda* onu da pek yapamıyor. Bu yeni galaksinin temellerinde tuhaf bir şeyler var ama oyun bunu umursamamızı çok sağlayamıyor.

Evet, *Andromeda* bir macerâ hissi vermiyor çalıyor çok açık bir şekilde ama çok az yeni ırk sunuyor olduğu ve galaksinin geçmişi umursatamaması sebebiyle gizem



unsurunu olaya iyi entegre edemediği için bu konuda sınıfla kalıyor. Ve bu önemli bir eksiklik.

Ama olur. Varsın o damarı da eksik olsun, bana şahane mekânlara, şahane karakterler, zibiyon tane görev, hem akış, hem de yazıyla başlayan bir hikâye veriyorsa vallahi göz ardı ederim bunu. Oyun sanıyor mu, o önemli. Sanıyor. Oyun mükkemmel mi? Değil. Ama feci sanıyor.

### ŞİMDİ NE TARAFLAR?

Yaşanabilir gezegenler arayacak ve galaktikdeki köleliğe karşı duracak olan Pathfinder Ryder'iz Andromeda'da. Üstüne basarak söylemek istiyorum: Ryder yeni Shepard değil. Shepard oyun dünyasında yazılmış ve başanlı başkarakterlerden, en iyi yazılmış liderlerden biri. Kimse onun gibi olamaz. Bunu bir cebimize koyalım.

BioWare de aynı tarzda bir lider karakter sunmanın "eskinin biraz değiştiği" isteği hissi yaratacağını düşünmüş olacak ki bu kez bambaşka bir başkarakterle sahneleşti. Görmüş geçirmiş, doğuştan lider değil Ryder. Üstüne büyük sorumluluklar kalmış, en uygun tabiri kullanmak gerekirse "çöm" bir lider. Sorumluluklarına ve yaptıklarına saygı duyulsa da çöm sonuçta. Toplantıdan sonra dağılan ekip arkadaşlarının arkasından "Hey, toplantı bitti demedim! ...lyi ya peki... Toplantı bitti, dağılabilirsiniz.", diyen birinden bahsediyorum. Shepard'ı böyle hayal etmeye çalışsanız. Olmaz yani.

BioWare'li "eskinin değiştiği" karakter sunmama kararından titreri takdir etmekle beraber bu kararın iyi bir karakter yazımına desteklenmesi olması sebebiyle de yangından yumuşak yumuşak birkaç kez tokatları almıştım. Hafif bir karakter sunmak istemiş olabilirsiniz, çok güzel, ama daha bir keyiflendiniz akıldan ve kalpten kalacak bir karakter sunmak için keşke. Ryder iyi hoş, kendisini onlarca saat keyifle yönettim ama oyun dünyasında, oyuncunun kalbinde Shepard'ın onda biri kadar yer edinemeyecek, o da bir gerçek.

### KONUŞURKEN GÖZÜME BAKI! VEYA VAZGEÇTİM, BAKMA!

Oyuna başlayınca ilk fark edeceğimiz şey... İmmmm... Tamam, oyuna başlamadan fark etmişsinizdir bunu zaten dönen milyonlarca geysik sayıladı. Oyunun animasyonlarında bir tuhaflık var. Gözler bir tuhaf oynuyor, dudakları ordek gibi, suratın üstüyle altı birbirini tutmuyor, yürüyüşler tıfır acıyıp... Daha önce BioWare'de çalışmış

### OUZAY İZLENECEK!

Oyunla ilgili/saygıyla karşıklı nefret başladığım bir konu uzayda eradan oraya gidenler geçilmeden ara sahneler. Bir gezegenin başta bir gezegenin gülmek-ilemiz gemimiz Tempest'i in kalbini, sonra aradığı FTL yokluğu, sonra da geminin ikinci müdahale ünlüleri oyun bile. Hata bir de kaymak ve bulmak için gataktideki yıldızt sistemlerini geçip gemilerini taradığı kalbini de kalbini

Bu sahneler cıvıllı gataktide müdahale eden memurları sunuyorsa. O anlarda beyaz daır bir sarmalın varsa beyazdağınca gerenti ederim ama bir an önce bir yarıya geçiş bir oyunla yuma pesimiyetinde dikti elin de kalbini bir yarıya vururken yarıya

Neden böyle bir yanlış yaptıkları pekayalı. Jyırım ama, Eger bu sahneler geçilbilirdi herkas pater pater geçerdi, o zaman dakayım bir "uzay oyunu" olduysa hıaf çok beğenirdik. Her ne kadar bütün gezegenleri %100 taranmış kalbini için bu duruma başka ayrılmış olalım da "hıaf" atmak geçilirdi ben olsam ben de "hıaf" yarıyordum.

Naughty Dog animatörü Jonathan Cooper'in bu konuyla ilgili yorumlarını aktarayım: Andromeda'da motion capture değil, algoritma bir animasyon tarzı benimsenmiş. Günümüz oyuncularının beklentileri yüksek olduğu için artık bu tip animasyonlar hazırlandıktan sonra üzerlerinden elle tekrar geçmek gerekiyor ancak bu kadar çok ara sahnelerin olduğu bir oyunda bu bir dereceye kadar mümkün olmuştur.

Ancak şunu da belirtmek isterim ki o internete gördüğümüz videolardaki sahneler de en seçmeceleri. Oyunun özellikle yüz animasyonları kötü evet, ama yüzde 90'ı "o kadar" da kötü değil. Burada da başta bahsettiğim BioWare'in pazarlama konusunda iyi olmaması meselesi devreye giriyor. O videolar oyunun çıkmadan önce denenebilir 2 saatlik bölümüne ait. Ert azından, o 2 saati öznel bir şekilde elden geçirip bu kadar rezil olmayabilirlerdi. Güzelim oyunun adı çıktı sırf o yüzden.

Hem bir şey diyeyim mi? Oyunu ilk 1, 2 hadi bilemediniz 3 saatinde ben de bolca gülmüş eğlendim animasyonlara ama sonra alışıyordum be arkadaşlar. Josa bir oyundan bahsetsek neyse de 70 saatımı gömdüm ben bu izbanduta, onları da öyle kabul ediyorsunuz. Hatta o 70 saat 4 günde gömdüğüm için sonra gerçek insanların yüzleri tuhaf gelmeye başladı bana ama orası ayrı mesele. Hani tamden unuttuysanız geçiyor gidiyor diyemeyeceğim, ciddi sahneleri ciddiye alamamıza sağlayacak kadar sacmaladığı oluyor özellikle yüz animasyonlarının (özellikle de kız Ryder'ininkileri) ama yapacak bir şey yok. Oyunun güzel taraflarına odaklanmaya başladım ben şahsen. Biraz da anadil İngilizce olmasaydı ve oyumu altı, yazıyla oynayan çoğunluğun olmanın avantajı girdi tabiri devreye. Sürekli çok bakmıyorsunuz ki tiplerin, yazılara odaklanmamış oluyorsunuz genelde.



Doğru açılan doğru anda ekran görüntüsü alırsanız seviymi olduğumuzu.



**PEEBEE**

Azadlıkların o alışıqlı oldu-  
ğumuz zərif həlliylə alınmış  
olmuş, cür cür kənəpən,  
nəpəli bir ərkaşımız.  
Çəkəntənəli dərtilər  
nəpər həməni.

\* Gezegenlerimiz çok büyük ve çokok güzel dedim, aracımız da keyifli dedim ama dağda tıvında zihni arac sarma simülasyonu oynat-

Bağlardaki çizgisel kısımları geçip ilk gezegeninize indiğinizde, işte her şey o zaman büyük bir hal alıyor. İkinci gezegeninizde bu büyük tekarlanıyor. Üçüncüde yine. Dördüncüde yine... O kadar muhteşem görünen, o kadar dolu, o kadar büyük mekânlar bekliyor ki sizi... Meğlin tasarımları başka bir galaksiye geçince bambakla bir hal almış ve hakikatten sahaneler. Hem inandırıcı

İki kuralımız var: 1. Gol atan kaleye, 2. Turbo itici kullanmak yok.



## LIAM

Wasa Effect 2'deki Jacali  
gibi "siyahı birini de-  
hayalem de pehlili do-ğru-  
cameruz yürüdin" karakteri  
sarıyordum ama muhabbe-  
hayali hayali bir arkadaş  
çıkıo.

Ben bir BioWare hayranıyım. Bu hayranlığımı asıl sebebi sundukları dünyaların güzelliği, büyüklüğü ve yoğunluğu değil aslında. Bu konuda şıracamayı *Inquisition*'ta yaptılar.



Tampest'in içinde dolamak Kormandy'de dolmak kadar yorucu değil miydi ki.



'Andromeda'da da devam ettiriyorlar, kesinlikle şikâyetim yok, canlarını onlar benim. Şımartım, ileride yapacakları oyunlarda da aynı kalitede mekânlar sunmalarını da bekliyorum artık bu saatten sonra, o ayrı mesele. Ama kendilerine hayran olmamın asıl 2 sebebi var. Birisi taası eski zamanlarındaki Baldur's Gate'lerden, KOTOR'lardan gelen yazım kalitesi. İkincisi de Mass Effect'lerle Dragon Age'lerle gelişmiş sinematik anlatım yaklaşımı.

### YAZIM

"Git kitap oku o zamanı aidiyetin" de diyebilirsiniz ama ben hikâyenin, karakterlerin, diyalogların önemli olduğu bir oyundan edebi bir zevk almaya isterim. BioWare de en basit "bu bir kâimdir" replikini bile edebi bir şahesere dönüştürebilecek muhteşem yazarlara sahip. Hani bir diyalogu dinlerken "üf ne güzel dedi la itoglu" diyebilirsiniz gelir mi hiç? Benim BioWare oyunlarını

oynarken geliyor ve bu hisse bayılıyorum işte. Hah ama o güzelliğe, o duygulanmaya vs. için değil de sırf duyduğunuz edebi zevkten kaynaklı bir göz yaşarması durumu Andromeda'da pek olmadı. "Budur" dediğim sahneler yaşadığı birkaç tane de olsa oyun. Ama öte yandan "bu neydi şiddetli yürüyen daha iyisini yazardım" dediğim anlar da oldu, o da bir gerçek. Ama genele baktımda yazım kalitesi en iyi ihtimalle "ortalama üstü" olarak değerlendirilebilir Andromeda'da. BioWare'in genel kalitesininse uzağında kalması.

Bu durum ekip arkadaşlarımızla karşı duyduğumuz yakınlığı da etkiliyor ne yazık ki. Bakın ben bazen oliste çalışırken ederken arkaya Inquisition'daki Cole'un, Sera'nın falan diyaloglarını app dinliyorum. O derece hasta gibi bir şekilde seviyorum BioWare karakterlerini. Cole ve Sera gibi çok kendilerine has karakterler hadi bir kenara, Cassandra, Iron Bull gibi stereotip karaktere dahi sırf BioWare'in yazım kalitesinden ötürü bağlandım. Peki Andromeda'da? Şu yazıyı yazdıktan bir hafta sonra sorun, biliyorum ki ekip arkadaşlarımdan adını bile hatırlamayacaklarını olacağ. BioWare oyunlarında ekleme kurduğunuz bağ gerçekten ağıra gerçekten önemlidir. Andromeda'da kuramadım onu, yazım ekibinin değişmesine atıyorum burada da suçlu.

Yalnız ekibimizdeki karakterleri çok benimseyememekten şikâyet ediyorum ya, çok kötü yazıldıklarından değil aslında. Yalnızca BioWare'den daha iyi performans görmeye alışık olduğumdan. O beğenmediğimiz Dragon Age'lerde bile ekip üyelerimizin kendilerini benimsen-tir-sevdiren bir tarafları vardı. Andromeda bu konuda BioWare'in en zayıf işi diyebilirsiniz. Ama BioWare'in işi sonuçta, yine de gideri var.

### SİNEMATİK ANLATIM

BioWare'in beni şımarttığı bir yer daha, sinematik ara sahnelerden bahsetmiyorum, bildiğiniz düz diyaloglar







## BIOWARE'İN YAZIM KALİTESİ EN VASAT OYUNUNA BAKIYORSUNUZ. REZALET DEĞİL ANCAK BIOWARE'DEN DAHA İYİLERİNİ GÖRMEYE ALIŞIĞIZ.

dan bahsediyorum. Yanlış hatırlıyorsam ilk Mass Effect'te dâhil olmuştuk hayatımıza. Shepard normal konuşurken bile arada sağa sola yürüt, kamera farklı açılardan çekirdi mizansen. O ikt zamanla gelişti, gelişti. *Inquisition*'la ucrama yaptı, *Andromeda*'da da daha da şahane bir hale gelişti. Bu sinematik diyalog olayı bazen sadece karakterin birinin konuşurken duvara yaslanması, kameranın da uzaklaşması şeklinde basit şeylerken, bazen de bildiğiniz sinema sektörünün örnek olması gereken dakikaların sözü beklediği anlamına geliyor. Sevenleri kusura bakmasın ama ben artık *Fallout 4*'teki falan gibi konuşan kafalar görmek istemiyorum. Hatta oyun dünyasında bir oyunu bir konuda *The Witcher 3*'ün üstünde görmek tabiidir ama normal diyaloglarındaki sinematiklik konusunda *GDPR*'in bile BioWare'den örnek olması gerekir çok şey var.

Ha bu arada sadece nitel değil söyledğim şey, nicel de aynı zamanda. *Andromeda* çok uzun bir oyun ve diyalog sekansları arada bir değil sürekli karşılaştığınız bir şey. Konuşabilirliğiniz, diyalog açılan gittikçe giden o kadar çok karakterle karşılaşacaksınız ki yuh diyeceksiniz. Gösterilen emeğe saygı duymamak mümkün değil. Ama

tabii yazım kalitesini genel olarak BioWare'in manının altında bulduğumu bir kez daha düşünüyorum oynayacakta.

Şunu da müjdeleyeyim, *Mass Effect 2*'nin hatırası olduğumuz sadakat görevleri vardı ya, kutlu olsun! Onlar geri gelmiş! Karakterlerin önceki BioWare oyunlarındaki kadar sağlam olmadıkları söylüyorum ama hani elemanın birisi gelip "hadi top oynayalım, çok sevirici de olmasın, arada büyük olmayan, kimse için olmayan, sadece kendimiz için olan bir şey yapalım" dediği zaman da kalbimin olduğu yere iki hafif yumruk atıp işaret parmağımla elemanı gösteririm geliyor. Bütün ana görevlerden de, yan görevlerden de daha güzeller sadakat görevleri, onlara girmeyen oyunu süren a bir bitirmeyin. Ha nedir? *Mass Effect 2*'deki gibi bir durum yok. Yani ekip üyelerinizin size sadık olup olmamaları hiçbir şeyin gidişatını etkilemiyor. Pragmatist bakarsak sadece biraz fazla yeteneğe sahip olmalarını sağlıyor, o kadar. Ama sinematik anlatımın verdiği keyif dediğim ya, bu görevler işte onun tavan yaptığı yerler.

Yani yaptığınız hiçbir şey gidişatı pek bir değiştirmiyor *Andromeda*'da aslına bakarsanız. *Mass Effect* serisinin meşhur olduğu bir konudur





bildiğiniz gibi bu. Yaptığınız seçimler oyunun gidişatını ve sonunu belirlerken etkiler ve hatta diğer oyunun etkileyen sonuçlar doğurur ilk öleşmede. Hatta üçüncü oyunun kellesinin gitmesinin en büyük sebebi de üç oyundur yaptığınız seçimlerin sonucu pek etid etmemesiydi. Malum pek deş alınmamış burada da doğrusu.

Sofumluk sahibi bir yazar olarak aynı söyle-rinde çıkan bu oyunun birkaç yan görevini yap-p, ana görevini tamamlayıp yaşamam gerektirdi ama bir BioWare sistemi kölesi olarak incik cıncık ne-redeyse her şeyi yapmadan bırakmadım oyunu (dergi geç çıktysa kusura bakmayınız artık). Bir şeyleri yapmasam oyunun sonunda kötü sonuç-ları olabilir gibi hissettim. Oyle bir şey yokmuş tnegerse. Yaptığınız seçimlerin en fazla ufak tefek önemlerinin olduğu bir *Mass Effect* ten bahse-diyyorum. *Inquisition*'da bu olay yetmişti, ama *Mass Effect* etki-tepki olayıyla fazlasıyla meşhur olduğundan bu durum rahatsız etmedi değil. İyilik-kötülük seçenekleri de yok zaten. Hep iyiyiz.

### ATEŞ ET AMA SADECE DE ATEŞ ETME

Ote yandan *Andromeda*'nın RYO tarafının seçimlerle değil kişiselleştirme seçenekleriyle, zanaatle falan öne çıktığını ve oyunun aksiyon tarafının bayağı ön planda olduğunu söylemek daha doğru olur. Zaten eteği silahlarla dayalı, açık dünya aksiyonlarını düşünüyorum... *AGS V*, *WiiU*'ds falan geliyor aklıma, onlar gerçekçi ve taktiksel takılıyorlar. *GTA* deseniz onun çatışma mekanikleri basit zaten malum. *Andromeda* bu konuda, sıkıntılı tarafları olsa da, iyi aksiyonuyla ve sunduğu çeşitlilikle bayağı bir övgüye hak ediyor.

Tabanca, pompalı tüfek; saldırı tüfeği, keskin nişancı tüfeği ve yakın dövüş silahı arasından istediklerimizi seçeriz (yakın dövüş sistemi hiç yok desem yendir, umitlenmeyin). Silahları kendi aralarında kullanım şekilleri zaten bayağı bir fark yaratıyor, bunun üzerine çok abartılı modifikasyonlara da girebiliyorsunuz. Örneğin çarptığı yerde alan hasarı veren, sonra sekip yakı-na bir yere çarpıp tekrar alan hasarı veren keskin nişancı tüfeğimi dünyalara degimem. E tabii *Mass Effect* serisinin unlu biyotik ve teknik yetenekleripide hesaba katınız. Düşmanı takip eden bombalar, düşmanı kendinize çekebilme veya

havalandırıp savunmasız bırakabilme, taret dizebilme falan derken seçenekleriniz ucu-uçu gidiyor. En çok kullandığım taktik mesele; bir taret bir de yavaş robot çağırmak; düşmanları onlarla ve diğer lid ekip arkadaşlarla uğra-ırken görünmez olup arkalarına dolmak, sonra da bahsettğim cılgın mermili keskin nişancı tüfeğimle feleklerini döndürmek.

İşin en güzel yanlarından birisi de belli bir sınıfı belirleyip ondan gitme zorunluluğuzun olmaması. Dağıtığınız yetenek puanları rına göre sınırlar ve roller açılıyor ve çatışma sırasında daha önce kısayola atadığınız rolleri geçiş yapılabiliyor, onun yeteneklerini kulla-nabiliyorsunuz. Bu konuda tek sıkıntı pasif yeteneklerin aktiflerin içine dağılmaması oldu. Yani teknik olarak her yeteneğe puan verip açmanız ve kullanmanız mümkün ama oyuncuların huyu malum. Önce en çok kullan-mak istedikleri yeteneğe basarlar puanlarını. Yani kullanmak istediğiniz biyotik yeteneklere puanları bastınız diyelim, sonra da yeni yete-nek açmak yerine biyotik yetenekleri güçlen-diren pasif yeteneklere basarsınız puanları, yanlış mıym? Bu ufak tasarım sıkıntısı sebebiyle oyunun sunduğu oynanış çeşitliliğini çoğu oyuncu ancak onlarca saat sonra tatabilecek ne yazık ki.

Önceki *Mass Effect*'lerin sipere dayalı çatış-ma mantığı burada da yeniye devam ediyor diyebiliriz. Silahınız çekilmeden bir yüzeye yaklaşsanız Ryder otomatik siper alıyor. Kusursuz işleviyor, bazen siper aldığınız sa-narken alınması oluyorsunuz vs, arsa genelde ölümcül sonuçlar doğurmuyor, anlık canınız sıkıyla kalıyor. Ha benim gibi siper çatışma-yine görünmez olup vur-kac yapma gibi değişik taktiklerden yürürseniz çok daha az canınız sıkılır, o ayrı.

Oyunun biraz bug'lı olduğunu da not ede-yim ayrıca. Havada duran düşmanlara denk gelmişliğim bir elin parmaklarından fazladır. Bozulan 1-2 yan görev yüzünden oyunu %100 da bitiremedim ayrıca. Ana görevde bug yüzünden ilerleyemeyip en yakın yerden oyunu yüklemek zorunda kaldığım da oldu 1-2 kere



Uçaklar orkide zaten uzaylı öldükleriyahşan yüz anlamayışınla pek güzel buluyoruz. Bizim kom kafasına da hoş kağıt... pay pardon... kağıt geçirdiğin işlemlerini tanımlar.

## YOLDAŞLARIMIZ İZ BIRAKAN CİNSTEN DEĞİLLER AMA SADAKAT GÖREVLERİ OYUNUN TEPE NOKTALARI.



## MULTIPLAYER

**A**slında Mass Effect: Andromeda'nın çok oyunculu kısmı birçok yönden Mass Effect 3'e benziyor. Yine dört kişi birlikte co-op modunda belli bir haritaya giriyorsunuz ve bu haritada Dalga denilen bölümler boyunca üzerimize gelen düşmanları haşat edip verilen görevleri hayatta kal, veri yüklemesi yap, tahliye noktasına git gibi yerine getiriyoruz. Birbirimize karşı savaşmak diye bir şey yok, zaten ortada ortak bir düşman varken birbirimizi öldürmeye çalışmak saçma olurdu. BioWare'in en azından oyunun bu kısmında başarılı olduğunu düşündüğü şeyleri değiştirip bozma yoluna gitmemiş olması sevindirici. Ayrıca yine bu modda diyaloglar, yakın çekim yüzler, ara sahneler olmadıkları için oyunun hikâye kısmında eleştirilen sorunlarla da karşılaşmayarak rafine bir deneyim yaşayabiliyorsunuz.

Çok oyunculu maçlar gayet akıcı, ME3'te ne kadar zevklyse yine o kadar zevkli. Ama tabii bu moda girer girmez alırım Krokan Vanguard'ımı, ezip geçirim diye düşünmeyin çünkü ilk başta seçebileceğiniz insan karakterlerle sınırlı. Diğer ırklar için şansınız deneyim kasa açmanız gerekiyor (ki bu zaten bu tür

oyunlarda sıklıkla kullanılan bir yaklaşımla). Kasa fiyatları ME3'ten çok farklı gelmedi, eskiden en üst seviye kasa olan Premium Spectre Pack 99.000 kredi veya 240 Microsoft Puanı tutardı. Şimdiki karşılığı olan Premium Pack ise 100.000 kredi veya 300 Andromeda puanı (yaklaşık 3\$) karşılığında alınabiliyor. Bronze (yani en düşük zorluk) seviyesinde galibiyete 10.000, mağlubiyete ise 5.000 puan kazanıyorsanız ve başlarda normal kasalar satın alıp kendinizi hızla geliştirseniz son derece önemli. Tabii ki her karakteri veya eşyayı oyun oynayarak kazandığınız puanlarla açabilmek mümkün görünmediği için bir kez daha pamuk eller cebe durumu var.

Oyunun açılış haftasına denk geldiği için mi öyle oldu bilmiyorum ama nedense oynadığım maçların çoğunda Almanca konuşan takımlara denk geldim. Böyle bir durumda da diğer oyuncularla iletişim kurmak mümkün olmuyor ama Orijin'in VOIP özelliğinin gayet başarılı olduğunu da eklemeliyim.

Bir de ipucu: Son dalga da takırca tahliye bölgesine koşup 2 dakika boyunca kendinizi açık hedef yapımayın. Son 30 saniyeye kadar haritada ilerletiyerek düşmanları tek tek avlayın, rahat edin. **ESER**



(sık otomatik kayıtlar alıyor oyun, büyük sıkıntı yaratmadı o yüzden). Yamlarına dâhil edilebilecek, çok da büyük olmayan şeylere denk geldim kısacası ancak daha fazlasına denk gelen çok Internet ortamlarında. Sonra demedi demeyin.

### EBAT

Bir yandan bahsedemediğim onlarca şey aklımda dolarken, bir yandan da Serpil'in bana verdiği 6 sayfalık yeni 8'e çıkarmış olmanın hakkı gününü yarışken genel olarak oyunlar hakkındaki kişisel bir görüşümü sunmak isterim: "Çok" iyidir.

Açık dünya RYO'ları ve açık dünya aksiyon RYO'ları, oyun dünyasının tege noktası olarak görüyorum. Diğer türlerle saygısızlık olarak algılamayız ama bu türlerin oyuncuya sunduğu şeylerin fazlalığı ayrıca bir takdiri hak ediyor.

Mesela 3-5 saatlik mütehem bir deneyim sunan, 9 puanı hakkıyla alması bir macera oyunu düşünün. Saheli kânaatimce mükemmellikten uzak bir aksiyon/RYO bu oyundan daha değerli bir noktadadır.

Mass Effect: Andromeda tam olarak bu. Kocaman, güzel, dolu dünyalar; sinematik anlatım derdi olan uçsuz bucaksız diyaloglar; sayısız kombinasyon sunan çatırma mekanikleri ve daha bir ton şey sunmaya çalışıyor. Bunu mükemmel bir şekilde mi yapıyor? Hayır. Bu soruya olumlu yanıt versem, nice aşımış türdeşine ve de Mass Effect ölçüsüne hakaret olur. Ama şu da bir gerçek ki Mass Effect: Andromeda dev bir oyun, dev bir prodüksiyon, yılda ancak 1-2 kez karşılaşılabileceğiniz türden kapsamlı bir deneyim. Bir oyunun içinde onlarca saat kendinizi kaybetmek isterseniz olumsuzluk olarak saydığım şeyleri çok da takmayın kısacası.



- Görüp görebileceğiniz en büyük ve en güzel açık dünyalardan birine sahip
- İrili ufaklı yüzlerce görev
- Ekip üyelerimizin sadakat görevleri ayrı bir güzel
- Yetenek sisteminin sunduğu olağanüstü esneklik sayesinde savaşlar bayağı aksiyonlu geçiyor
- Etkileşime girilebilir karakterlerin sayısı abartı
- BioWare sinematik sahne tasarlama olayını iyice sökmüş



- BioWare'den alışık olduğumuz yazım kalitesini arıyor bu gözler
- Ana hikâye, karakterler ve baş kötümüz meh
- Yeni ırk sayısı çok az, bu da oyunun ver-mek istediği macera hissini baltıyor
- Gözünüzü seveyim, hiç mi gerçek insan görmediniz? O yüz animasyonları ne?



### SON KARAR

Buram buram yaratıcılık kokan veya Mass Effect serisinin adının hakkını veren bir sahne değili ama açık dünya aksiyon/RYO seviyorsanız burun kırmamak büyük hata olur.

● **TÜR:** Aksiyon / RYO ● **YAPIM:** BioWare ● **DAĞITIM:** EA / Aral ● **KUTULU FİYATI:** 308 TL (PC), 380 TL (PS4, X-One) ● **DİJİTAL İNDİRME:** 240 TL (Playstore), 270 TL (PSN, XBL) ● **YAŞ SINIRI:** 18+ ● **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/masseffect



○ TÜR: Aksiyon / Macera ○ YAPIM: Team Cherry ○ DAĞITIM: Team Cherry ○ BÜTAL İNDİRME: 24 TL (Steam)  
○ DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogs-114-hk

# HOLLOW KNIGHT

Seni küçük Dark Souls!

HAZAL CAMUR

**i**şte yeni bir maceraya geliyor. Sırtında kılıc, pelerini yerleri süpürüyor. Ama sen çok gençsin be çocuk. Ne için var bu uzunuz yerde? Hollownest'teki bu yer bir zamanlar muazzam bir krallıktı, ama sen bilmezsin. Burada, yani Dirmouth'ta ise kupır kupır bir kalabalık, curcunlu bir alışveriş vardı. Evet, burası pek çok dükkânıyla Hollownest'in önemli şehirlerinden biriydi. Sonra... Sonrasını biliyorsun. O yüzden gelmedin mi? Şimdi sen de o kuyudan aşağıya ineceksin. Hep daha derine gitmek için yerin altında dört döneceksin. Ama buraya dönecek misin çocuk? Gitme. Geldiğin yoldan geri dön. Yeter ki gitme. Gidenler geri gelmiyor çünkü. Hollownest artık zengin bir krallık değil, o çarpık bir kabus. Bak, dükkânların hepsi nasi da boş. Bir paradedeki kadın kaldı geriye. Bir de kocası var, haritacıdır. Belki aşağılarda ona denk gelirsin de sana yolu gösterir. Ama sen yine de gitme, olmaz mı? Çünkü bu hikâyenin üç sonu var. Ya yolculuğunu yarı yolda bırakıp döneceksin, ya kötü şekilde macerayı biteceksin ya da kötünün iyisi olan o hüznülü noktaya koyacaksın. Ah, gidiyorsun demek. Öyle olsun. Sen de senden öncekiler gibi git bakalım. Ben burada, bu bombos yerde, senin de yazını tutarım.

Böyle başlayan bu küçük şövalenin hikâyesi. Böceklerden tatlı mı tatlı karakterler oluşurup

onlara bir ruh ve ses bağışlayan Team Cherry'nin hikâyesi de tam burada başlıyor. Çünkü Kickstarter'da aldıkları destekle Hollow Knight'i yapmış olan bu Avustralyalı bağımsız geliştiriciler, bize inanılmaz sanatsal bir oyun sunmuşlar.

## YOLUN YOLUMUZDUR

Gotik atmosferi, tamamı el çizimi mekânlar ve böcek karakterleriyle görsel bir şölenin davetçisi o. Karakterlerin tamamı çeşitli böceklerden oluşunca efsanevi krallık da bundan payını alıyor. Yıl tabelaları, köprüleri, kuleleri gibi unsurları ne kadar insan dünyasından alınsa alınsın, hepsi bir şekilde böceklerin toprak altındaki hayatına uygun tasarımlarla oyunun dünyasına iyice yerleştirilmiş.

Asla konuşmayan küçük kahramanımız Hollow Knight ile birlikte derinlere dalacağız. 2 boyutlu dünyasında hep daha ileri, hep daha derine indikçe yol çekilmez olacak. Bir yanda alacakaranlık altındaki terk edilmiş krallığın hüznü, diğer yanda geriye sağlıklı birkaç kişiyi bırakmış bir salgın... Hollownest'in halkı bizi gördükçe saldıracak. Bir zamanlar krallığın şövalyesi, generali, lordu olan kahramanlar şimdi aklını kaymış şekilde bizi köyeye uykutacak. Ama yetmeyecek, çünkü bizden önceki maceracıları kalıntıları ya da salgına yakalanmış haldeki bizzat kendileri de bize geçit

vermek için orada. Hollow Knight, tüm bu nedenlerden, sadece boss'lara değil aynı zamanda nerede karşınıza çıkacağını bilmediğiniz bir o kadar da mini-boss'a sahip. Bu da onu giderek zorlatırdığı gibi daha keyifli bir hale de getiriyor.

Oyunun bir başka güzelliği ise kölemesine ilerlememiz. Yanlış duymadınız, çünkü burada harika istiyorsanız onu önce bulmalısınız. Her biri birbirinden farklı bir atmosfere sahip olan böceklerin haritalarını çözmek için derinlere inmiş olan Cornifer, her bölgede yer alıp bulunduğumuz yerin haritasını atacak kişi. O nedenle oyunun başından itibaren yeni bölgelere geçene kadar ilk izimiz Cornifer'i bulmak oluyor. Oyunda keşifler hayatı önem taşıdığı için de haritalar iyice önemli zaten. Peki biz bu haritanın neresindeyiz? İşte onu da görmek istiyorsak Cornifer'in Dirtmouth'taki evinden bir de pusula almalıyız. Sonrasında haritada pek çok şeyi işaretleyebilmek için (çünkü oralara geri dönmemiz illa ki gerecek) iğneleri de tek tek almalı (hepsine ayrıca para veriliyor), yerlerini işaretlemeliyiz.

Hollow Knight oldukça derinlikli bir oyun. Karakteri yeni silahlar ve çeşitli yetenekler kazanarak gelişime konusunda da oldukça yaratıcı. Biz ilerledikçe saldırdan etilenmemiş nice ka-

Bu karakterler her yönlere bakan gözleri ve bacakları, diğer böceklerle aynı.



Böceklerin dünyasını bu kadar sevimli aktarabilmek de ayrı bir başarı gerçekten.





Oynanışıyla öne çıkan bir oyun olsa da hikaye ve platform öğeleri de başarıyla içlenmiş oyuna.



raktere de göreceğiz. Bunların bir kısmı sonradan Dirtmouth'ta dükkanlarının kapısını açmış olarak bizi karşılayacak. Alışverişimizi edeceğiz, çünkü Hollow Knight'ta eşyalar büyük bir yer tutuyor. Ama her karakter satıcı demek değil. Bir kısmı indirdi derinlerde bir amaç edinmiş kişiler. Ya da Hornet'i ele alalım mesela. O da eski bir maceracı, ama salgından etkilenip aklını kayırmış değil. Silah olarak kullandığı iğnesi ve ipliğiyle zorlu bir genç kız.

### ORADA, BİR SIR VAR UZAKTA

Lordlar, yövalyeler, kayıp Dirtmouth sakinleri, Black Egg tapınağı... Orada bir şey var. Derinlerde bizi bekleyen bir şey. Biz de onu doğru yalı alıyoruz, ama nedir o şey? Bulduğumuz kabukların sırtına yazılmış bu kehanet benzeri sözler ne? Ve dahası, Black Egg tapınağı ne? Oranın ardında ne var?

Hollow Knight, Dark Souls'a da benzetilen bir oyun. Bu benzetmeyi oldukça haklı buluyorum, çünkü oyunun o sanatsal dokusunun, tatlı çizim ve karakter tasarımının altında azımsanmayacak bir zorluk yatıyor. Yine aynı şekilde öldüğümüzde sıfır parayla hayatimiz geri gidip onu almamız, bize gösterilen bir hedeften olmanın her şeyi kendi başımıza keşfetmemiz, anımsan karşımıza çıkan ve haritada asla gösterilmeyen mini-boss'lar falan derken karşımızda küçük ve sevimli bir

Dark Souls çıkıyor. Bu arada Kaybettiklerimizi geri almak için hayatimizde küçük bir savaş vermemiz de gerek (her öldüğünüzde oluyor bu). Ayrıca, üzerinde paralarla orada bekleyen hayatimizde erişmeden yolda tekrar ölürseniz bu defa son öldüğünüz yerdene gitmeniz gerek, ama şöyle bir şey var ki önceki hayatteki tüm paralar sıfırlanmış oluyor.

Oyunda yalnızca banklarda, yani Rest alanlarında kaydediliyor olmak da bir başka zorluk. Ama güzel de bir zorluk, çünkü tüm bu zorlayıcı etmenler Hollow Knight'i sadece görsel güzelliğiyle bırakmayan, onun iç güzelliğinin de tadına vardırın unsurlar.

Bu hüzünlü bir hikaye. Bu yolun sonunda ya kötü bir sonla karşılaşacaksınız ya da kötünün iyisi bir sonla. İkisinin de acı bir tadı var ve ikisi de bu oyunun devamı gelecekmis gibi bir his yaratıyor. Tartışmalar şimdiden başladı bile. Oyunun hayranları olan 2. oyunda hangi karakterle oynayacağımız konusunda da çoğunlukla hemfikir hatta.

İşte böyle. 3 kişilik bir ekibin başarılarla birleştiği bu dramatik bir yapımda Hollow Knight. Kickstarter'da aldığı desteğin hakkını veren ve oynayanların aklından kolay kolay çıkmayacak bir deneyim sunan gerçek bir şaheser. ®



- El yapımı silahlar
- Hayatınızın ilerlemesi
- Oyunun her anında bir şeyler
- Herkesin görebildiği bir şey
- Herkesin görebildiği bir şey
- Çok iyi
- Çok iyi

# 9

### SON KARAR

İlginç konular, gerçek hayatı, gerçek dünyayı ve o da farklı konularla son zamanlarda oynadığım en iyi oyunlardan biri.

## KENDİ İÇERİSİNDE HARİKA BİR BÜTÜNLÜÇÜ OLAN, BİRDEN FAZLA YÖNÜ GÜÇLÜ BİR ESER BU.

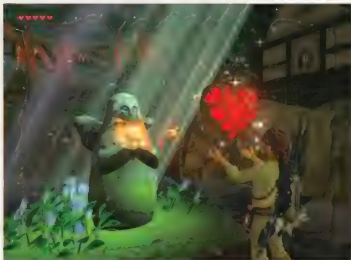
# The LEGEND OF ZELDA BREATH of the WILD

NINTENDO  
SWITCH  
Özel

BİR MANGAL BİR DE ÇINAR GÖLGEM OLSUN,  
HYRULE KADAR DEDİM OLSUN

Eren Eryürekli

Link'in genliği de pek genişmiş,  
tabii toprağı kışkırtıyor.



Su güzelli kızı süzüyorlar.  
4000 yıl...



**D**erin bir nefes alıyoruz sevgili okur. Ama öyle ciğerden filan değil, beynimiz oksijenle dolana kadar diyaframdan alıyoruz nefesi. Zira gideceğimiz yerde çok yürüyüp, çok yol alıp, çok yorulacağız. At mat da bir yere kadar idare edecek, çokça da tırmanışımız olacak, hava ısınıp soğuyacak, ayaklarımızı kuzgün kumlardan serin sulara daldıracağız bazen. Güneşli günler olduğu kadar yıldırımlı fırtınaların da içinden geçecek yolumuz, ıslanacağız çoklukla. Ayaklarımız kara gömülecek ve yabanın nefesini daima ensemizde hissedeceğiz. Eh çantalar, takım takavlatlar hazırza yola koyulalım madem gün ağırlanacak. Çünkü yol uzun, yol tehlikeli, yol bitmez...

## BİR LINK KOLAY YETİŞMİYOR

Oynadığım uzun saatler boyunca ve akabindeki günlerde düşündüm durum: "Breath of the Wild" bana ne ifade etti, ondan geriye bende ne kaldı? diye. Oyunun detaylarına geçmeden önce şunu bir aradan çıkaralım; BotW oyunlarla içli dışlı olan herkesin muhakkak görmesi, yaşaması, deneyimlemesi gereken bir dünyayı barındırıyor içinde, niçin bu kadar övüldüğü ve gerçekten övülmesi gerekiyor mu sorularını yanıtlarım ise biraazdan. Önce bir bakalım olayımız neymiş bu yeni Zelda oyununda.

Şimdi efendim Nintendo Switch'imiz geldi, gıcır gıcır kutusunu açtık, içine Zelda kartuşumuzu taktık veya hafızadan yükleyerek oyuna başladık. Serinin suskun ve çilekay kahramanı Link'te birlikte uyanıyor biz de. Tabii kafa tertemiz bu noktada. Neredeyiz, ne oluyor, hiçbir şey hatırlamıyor Link. Neyse diyip birkaç ufak bilgilendirmeden sonra dışarı çıkıyoruz ve bitmek tükenmek bilmeyecek, zaten bir noktadan sonra da bitmesini istemeyeceğimiz maceramıza

balıklama dalıyoruz. Burada şu dikkatimi çekti; Nintendonun alıştığımız "az iyidir" mantalitesi yerli yerinde duruyordu. Çoğu diğer oyun uzun alıştırma görevleri, bitmek bilmeyen hikâye videoları filan derken oyunun ilk bir saatini yer bitirdi ama işte daha beşinci-altıncı dakikada açık dünyaya adımımı atmıştım bile. Başlangıçta mini mini üç kalbimiz var yaşam birimi olarak, bir de hemen bitiveren bir stamina barımız. Ama Link bu, alışkırtı zorlu maceralara ki zaten şu fark etmeden yükseliyor o barlar. Sonradan çıkan tüm eğitimler de yine yormayan bir yapıda önüme geldi ama esas amaç belli; oynanabilirlik, keşif duygusu ve yaratıcılık. Dolayısıyla oyunun size söyledikleri söylemediklerinin çeyreği kadar bile değil.

## ŞU TEPELERİN ARDINDA BİR YUYA VAR MIDIR BİZİM İÇİN?

Bu kocaman dünyadaki ilk saatimiz ama mekanikleri tanımak ve oyun boyunca kullanacağımız temel yetenekleri elde etmekle geçiyor. Nedir bu yetenekler? Elimizde atabileceğimiz bombalarımız var misal, bunların sayısı sınırlı olmasa da kullandığımızda dolmaları bekliyoruz yeniden. Manyetizma gücümüzle bazı metal objeleri hareket ettirebiliyoruz sonra. Buradaki hareket ettirme kısmı düşmanın kafasını kırılmaktan yol açmaya, basamak yapmaya ve bazı bulmacaları çözmeye kadar değişen bir çeşitlilikle işe yarayabiliyor. Sonra ortamın en eğlenceli becerisi Stasis var. Bu arkadaş seçtiğiniz obje için zamanı durduruyor ve biz objeye her vurdüğümüzda içinde statik enerji birikiyor, zaman tekrar harekete geçtiğindeyse kinetik enerjiyle dönüşüp objeyi hareket ettiriyor. Bunu ister bulmaca çözerken kullanın, ister kartopuyla bowling oynayın, ister düşmanları uzaya uçurmaya çalışın, size kalmış. Hani oyun size balık vermemektesse, balığı tutmayı öğretiyor çoğunlukla ve nasıl tutacağınıza da size bırakıyor. Bu serbestlik ve bağma bunnukluk dünyayı keşif kısmında da karşımıza çıkıyor.

## 900 KOROK TOHUMUNU NASIL BULURUZ?

Oyunun sürüsüne be-reket sın gizi bir yana, dünyayı dolap 900 tane Korok tohumunu bulmaya çalışmak bir yana. Başlarda aldığınız bu yan görevden topladığınız tohumları Hestu'ya vererek emanetinizde değeri bir alırah, kalkan veya yay slotu açabiliyorsunuz ki bir sürü farkı duruma karşın elde bol alırah olmasının değeriin ilertedikece anlatacağız. Peki, nasıl bulacağız bunları? Onelikla abartmıyorum her taş kaldırıp altına bakın. Orada burada gördüğünüz boş sunaklara elne koymayı ihmal etmeyin ve luhaf görünümlü çiçekleri yoldayın. Rüzgârşöllerine dokunduğumuzda bir okçuluk mini-oyunu açırken zamanlamalı yaprakı deseni kökükleri de se geçmeyin. Bilin diye silyorum tam çözümü insanların 899, tohumdan sonra 900, yu bulmaları 2 saatlerini almış, hepsini toplarsanız da Hestu'nun size "süpriz" bir ödülü [1] var.

**BİRKAÇ SAATTE BİTECEKİMİŞ GİBİ HIZLI BAŞLIYOR OYUN. OYSA ÖNÜMÜZDE GÜNLERCE SÜRECEK BİR YOL VAR.**

## HAYATTA KALKMAK BAZEN ZOR

Dünyanın her tarafına yayılmış tapınaklar her zaman öyle ortada durmuyorlar. Bazılarını da belli bir görevi yaparak açmanız gerekiyor. Bunlardan uzak ara en eğlencelisi salla güdiren Ventide Adası. Neden eğlenceli? Çünkü adaya adınızın atar almaz yetenekleriniz hariç tüm eya ve materyalleriniz elinizden alınıyor. Tom Hanks gibi dimdiklik kalıyorsunuz yani ortada, üstelik bir Wilson bile yok yanınızda. İşte bu halde adada hayatta kalıp 3 anahtar bularak tapınağı ortaya çıkarıp çalıştırabilirsiniz. Valla Survivor adası hali etmiş bunun yanında, net. Arada tropical fırtına filan koptuğunda saklanacak yer yok, yemek zor bulunuyor ve her taraf düşman dolu. E siz de bu yoklukta yaratıcılığınızı kullanmak zorunda kalıp oyunun mekaniklerinin ne kadar sağlam olduğuna şahit oluyorsunuz yeniden. Meiklün son boss'unu da kestiğinizde tapınak açılıyor açılmasına da öncüne en baştan başlatın bu adada bir ömür geçirmiş kadar da oluyorsunuz hani. Oyadığınız en başarılı olan görevlerden biri olarak unutulmazlar arasında yerini aldı bile.



▶ Açık dünya oyunlarında klasiktir; bir dağ vardır, tepesinde de ulaşılması gereken bir nokta bulunur. Ama araya çıkmak için oyun size tek bir yol sunar genelde, siz karakterinizi ne kadar zıplatırsanız zıplatın yanım metrelilik kayayı aşamazsınız ve uyuz olup geri döner, dolaşır, oyunun sizin için çizdiği yoldan gidersiniz yine. Yeni Zelda oyunu bunu kırıyor ve en üçü köşesinden en tepe noktasına kadar kendi yolunuzla keşfedeceğiniz bir dünya sunuyor size. Uzakta bir dağ mı görüldü, gidin tirmanın, emin olun buna değer. Veya ortadaki düşmanlar fazla mı geldi, arkalarından dolaşverin. Hiçbir yere gitmemek de tercih edilebilir. Hatta oyundaki ilk büyük görevi alıp dosdoğru ona giderek yaklaşık 1 saat içinde hilesiz hürdasız son boss'u kesip oyunu bitirebilirsiniz bile. Hepsini mümkün, hepsi seçeneğe dâhilinde. Veya şunu da diyebilirsiniz; "bu dünyayı kurtarmadan önce bir gezsem fena olmaz". İşte bunu dediginizde onlarca saat sürece bir yolculuğun biletiini de almış oluyorsunuz zaten. Benzer bir özgürlüğü Gravity Rush 2'de görmüştüm bundan evvel, orada da her köşesine gidebildiğiniz bir dünya mevcuttu ama etkileşim açısından BotW'n ondan önde olduğu da bir gerçek.

### AZ LAF ÇOK İŞ

Zelda oyunlarının düsturudur. Diyaloglarda seslendirme olmaz, olsa da mıxcıdır, anlaşılmaz. Seri Breath of the Wild bile gelenegi kırarak Prenses Zelda ve önemli yan karakterler için seslendirme yapıp koymuş oyuna. Link tabii yine "sisiz adam" modunda şu pus geziniyor etrafı a ayn. Bu değişim oyunun sunumuna büyük katkı yaparak karakterlere can katmış, özellikle Zelda'yı oldukça beğendim. Yalnız şu var ki; hikâyeye alanındaki bu geliştirmeye rağmen öykü

parçacıklarını göreceğiniz kısımlar tamamen sizin oynayıp temponuza kalmış durumda. Hatta büyük kısmını görmeden geçebilirsiniz bile ve bu oyunun sonuna ulaşmanızda engel değil. Sözelimi oyunun başlarında uyardığınızda elinize geçen Sheikh Slate adında tablet benzeri bir cihaz var. Bu cihazla fotoğraf çekebiliyorsunuz ve kayıtlı fotoğraflara bakabiliyorsunuz. Ana görevlerinizden birisi buradaki resimlerin çekildiği yerleri bulmak ve 100 yıllık uykunuzdan sonra kaybettığınız hafızanızı geri kazanmak için buradaki anıları tetiklemek. İşte öykünün çoğu bu anı parçacıklarında anlatılıyor aslında, oynadığımız kısımda yaşanan gelişmeler çok yer kaplamıyor. Dardınız tabii ki yine Ganon'a ve biz uyrken geçen 100 yıl içerisinde Camellia Ganon olarak anılmaya başlanan bu karanlık varlık Hyrule kalesine çökenmiş durumda. Geçmişteki kaybedilen savaşta esir düşen Prenses Zelda ise yine kurtarılmayı bekliyor. Link olarak öncelikli hedefimiz bu olsa da tabii ki benim umuruma bile olmadı çünkü şöyle soğanlı, biberli, mantarlı misler gibi mantarlı et sote yapmadan şuradan şuraya gitmemi! Ehem... Ne diydük? Bu ana göreve ve Ganon'ı zayıflatmak için kurtarabileceğiniz 4 Divine Beast görevine istediğiniz sırayla gidebiliyorsunuz. Oralarda da göze hoş gelen bakır; video izliyorsunuz falan ama doğrusu oyunun yaklaşık 5 sayfaşa sığabilecek hikâyesinin çok da bir numarası yok bence. Bunun yanı sıra Ocario of Time'in birbiriyle iç içe geçen zamanlar kurduğu çok daha



Üstün kalmakla beraber *The Legend of Zelda* serisinin esas olayı da her daim oynanış çeşitliliği ve yenilikçiliğindedir; öykü anlatımda değil, o yüzden çok da yüklenmiyoruz bu kısma.

## OYUN GİBİ OYUN, EĞLENCE GİBİ EĞLENCE

Eveeet nihayet en çok bahsetmek istediğim kısma geldik: Oynanış! Oyunun dünyası çok büyük dediğim gibi, dere tepe de gidiliyor her tarafa. Peki aralarda neler oluyor, biraz ondan bahsedeyim. Özellikle bu oyunla birlikte Link'in kullandığı silahlar oldukça çeşitlenmiş. Klasik kılıç/kalkan ve ok/yay haricinde baltalar ve mızraklar da işin içinde. Hemen hemen her *Zelda* oyunundaki ilk silahımız dal parçası burada da bizi yalnız bırakmıyor. Silahları oyunda hemen her yerde bulabiliyoruz, hatta dövüş esnasında rakiplerin silahını düşürüp onu da kullanabiliyoruz anında. Lakin şöyle bir durum var ki oyunun başlarında epey

terleyeceksiniz. Aldığınız hemen her silah kırılıyor bir süre kullandıktan sonra. Hanı rakibin kodu mu orturan sopasını aldığınızda çok da sevinmeyin, zaten az sonra kendisinden mahrum kalacaksınız.

Bu silah mevzuu biraz can sıkır gibi oluyor ama oyun dünyasını gezip mekanikleri biraz keşfetmeye başladığınızda düşmanları hırlamak için silahlardan fazlasına sahip olduğunuzu göreceksiniz. Söz gelimi Oraktor diye bir düşman var oyunda, kendisi taası ilk *Zelda* oyunundan beri bizi gıcık etmekle görevli, uzaktan kafanızı taş atan, kolay da yakalanamayan bir arkadaş. Bu kimil zararlısını kestiğinizde onu havada tutan balonları elde ediyorsunuz ve bunlar bağladığınız şeyleri uçurmayla yanyor. Misal bombanızla bağlayıp yaprakla az biraz rüzgâr verdiğinizde düşman yaratıkları havadan bombalayabiliyorsunuz veya ağaç kesip kütüğü bayır aşağı yuvarladığınızda üzerlerinden şimendifer geçmişi gibi oluyor

zavallılar. Diyeim ki ortam kalabalık, verin çalılar alevle yansınlar. Onlar açık büfeye dönmüşürken size de kaldrıaç görevi görececek bir hava akımı oluşsun.

Bunun gibi zıpzır mucitliklerin ucu bucağı yok resmen, son derece başarılı fizik motoru sayesinde olmadık şekillerde sorulanı çözmek mümkün. Örneğin oyundaki esaslı dört zindan haricinde mini-zindan diyebileceğim tapınaklar mevcut, bunların çoğunda çözülmesi gereken ilirli ufaklı bulmacalar var. Bu bulmacalar fizik motoru sayesinde çözülüyor ve basit mantıkla düşünüldüğünde birkaç haric pek zorlanmıyorlar. Bir keresinde elektrik akımını bir yerden diğerine transfer etmem gereken bir bulmacaya rastladım. Yalnız transferi gerçekleştirmek için bir metal objeye daha ihtiyacım vardı, normal çözüm biraz geriye gitmeyi gerektirdiğinden üşendim, transfer noktasına bir demir kargı koysam ne olur acaba deyip silahı yere koydum ve işe yaradı! Ya da ne bileyim, görünmez duvar diye bir şey haritanın sınırları haricinde yok ya, bu da mesela kayanın birine enerji yükleyip kendinizi de önüne geçip uzun mesafeleri kısa yolla aşabileceğiniz anlamına gelebilir. E rakipleriniz de armut toplamayı tabii, onlar da çevreyi kullanmakta ustalar. Ellerine ne geçerse size fırlatmakla çekimiyorlar, hatta attığınız bombalara gelişine beysbol topu gibi vurup kafanızda patlatırlar da olmuyor değil. Ama benim de bir keresinde atılan taşı okla sektirdiğim doğrudur, tamam çok acıtmıştır hayvanı ama olayın karizması paha biçilemez.

## BURALAR ATÇANYURTTUR HAVASI BIRAZ BURUKTUR

Fizik motorunun bu nimetleri bir yana hava şartları da oynanış inanılmaz etkiliyor. Bir kere yağmur yağarken tırmanış yapmak hiç aklî kânî değil zira elleriniz kayıyor. Veya fırtınalı havada üzerinizde metal eşyalar takılırsa yıldırım çarpıp ölebiliyorsunuz (tabii metal



## LINK'İN YEMEK TARIFLARI TAM DENENMELİK ASLINDA AMA HYRULE PİRİNCİ BULMAK SIKINTI.



Hyrule'un sadece dağı, bayır, çolu olan sıradan bir dünya olduğunu sanıyorsanız çok yanlışsınız

### LINK USTANIN LEZZET KÖŞESİ

Hyrule büyük bir dünya ve buraya aç gözlemek de insanı baş ağrıttır yapar zamanla. Dolayısıyla ortamda ne bulursanız toplayın, zira hemen her şey farklı bir yemeğin anahtarı. Oyunda açlıkla alakalı bir mekanik bulunmaması da yaptığınız yemeklerle sağlanan güçler kazanmanız mümkün. Özellikle aç bulunan mantarları kullandığınızda ortaya çıkan ve tüm kalpleri doldurup üzerine ekstra kalp veren yemekler boss savaşlarında muhakkak yanınızda olmalı. Defansı ve vurucu gücünü artırarak da tercih edilebilir. Uzun bir tırmanışa girişecekseniz stamina artıran bir yemek olmazsa olmaz. Kolayca elde edebileceğiniz büyük etleriyse 3-4 adet bir arada kızartıp sattığınızda çok kolayca masraflarınızı çıkarabilirsiniz. Maden bulmaya kasmaktan çok daha hızlı ve masrafsız olduğunu belirtim. Et yemeği candır yani.



kılıcın düşman kalabalığının ortasına atarak ahalinin röntgenini çekmek de mümkün). Aşırı sıcaklarda aynıl bayılırken soğuktan donmak da olası. Neyse ki gezdiğiniz kasabalardan bu değişken iklimle dayanıklılığınızı artıran giysiler alabiliyorsunuz veya yan görevlerden kazanabiliyorsunuz bazılarını. Hayır, ben bunlarla uğraşmayacağım dersiniz de türlü çeşitli şarta göre iksirinizi hazırlamak elinizde. Zaten oyunun genel mantığı bir meseleye birden fazla çözüm getirmek üzerine kurulu, hani yemek mevzuu bile olduğunuz coğrafyaya göre çeşitlilik gösterebiliyor. Ayrıca oyunda at var. Ama yani olmasa da olurmuş demedik değil, kendilerinin hem kontrolü biraz sıkıntılı hem de az önce bahsettiğim bulmaca tapınakları zaten ısınma noktası görevi de görüyor ve onlardan ne kadar çok açarsanız dünya içinde o kadar hızlı gidip gelebiliyorsunuz. Ha ben yine de yürümekten yanayım oyunda çoğunlukla çünkü nereden ne çıkacağı hiç belli olmayan ve hiç olmadık yerlerde güzel güzel ödülleri saklayan bir yapıp *Breath of the Wild*. Isınmak o tatlı Eviya Çelebi havasını biraz öldürüyor bence ama vakti az olanlar için böyle bir çözüm mevcut alacağınız keyfi azaltacak olsa da.

Ki keyif derken yalnızca aranıp bulunacak şeylerden bahsetmiyorum; sadece görmenin, duymanın hatta ruhun kendisini duyumsamanın tadı bir başka Hyrule'da. Evet, daha evvelden de bu dünyanın pek çok köşesini gezip tozduk ama böyle değil. Oyunda seyahat ederken karşılaştığınız manzaralar *Horizon* gibi gerçekçilik kasma-yan görsellikte birleşince şirsel ve masalsı bir etki yaratıyor zihninizde. Gün batımına doğru at sürmek, sıcağtan kaçulan çöllerde kurgun kumların yarattığı ısı dalgalarını görmek ve fırtınalı bir geceyi sağ salım atlama için bir

hana sığınmak bir süre sonra cidden orada yaşamıyorsunuz hissi veriyor insana. Dalgalandan çimler, yapraklar ve sürekli canlı kalan çevre sesleri oyunun adının neden "Yabanın Nefesi" olduğunu her anında hatırlatıyor size. Buna eşlik eden müziklerle ara sahneler haricinde çok sade ve o an yaptığınız şeye ince bir dokunuşun ibaret basit piyano melodilerinden oluşuyor. Ben beğenim ama özellikle dövüşler anında çalan müzikleri biraz ciddiyetsiz bulmadım değil, az daha gerilimli olabilirdim.

## AKÇEN SEN LINK DEĞİLSİN

Oyundaki hava şartlarının ortaya hayatta kalma oyununu havası kattığı yetmemiş gibi bir de etrafta bulduğunuz envai çeşit malzemeden ve avladığınız hayvanlardan yine bol çeşitli yemekler yapabiliyorsunuz. Bu yemek işinin en büyük handikapıysa görsellerinin çok güzel oluşundan sebep fena acıktırıyor olmaları. *Final Fantasy XV*'den sonra oynarken en çok acıktığım ve sürekli bir şeyler tıkmak zorunda hissettiğim oyun oldu Link'in bu açık hava macerası (belki de sürekli tabanvay gitmekten) ama elinizin altında yiyecek bir şeyler bulundurmak iyi fikir oynarken. Zira yol uzun.

## BİR EFSANE YENİDEN DOĞMUŞ

Sadece gelişmek elimizde tartışmaz yılın oyunu mu var? Hatta yabancı basına ve Metacritic notlarına bakacak olursak yapılagelmis en iyi oyun mu var? *Horizon: Zero Dawn*'ın ve yıl içinde çıkmış çıkacak diğer pek çok muazzam oyunun başı kei mi? Hayır, hayır ve hayır.

Yalnız asılmasını, *Breath of the Wild* muhteşem bir oyun, oynarken çıkışının gelmediği, keşif ve macera duygusunu dibine kadar yaşatan, her köşesine ince ince

## DiĞER OYUNLARA NE KADAR BAĞLI?

The Legend of Zelda 30 yılı devrimmiş arındır 20'ye yakın oyun bırakmış bir seri ve her ne kadar oyunların çoğu benzer konuları farklı yakınlarda işleseler de aralarında öykü anlatımında ince bağlar mevcut. Özellikle şu an bir klasik olarak anılan *Ocarina of Time* in 3'e bildiği zaman çizelgesi bayağı karışık durumda. *Breath of the Wild* direkt olarak *Ocarina* 'nın yarattığı alternatif geleceklerden birinde geçiyor ve o oyundaki pek çok mekân burada harita veya değişimsiz olarak karşınıza çıkar (Lon Lon Ranch, Temple of Time bunlardan bazıları) veya *Ocarina* 'daki karakterlerin hayatlarıyla karşılaşırız. Ama *Breath of the Wild* tam bir devam oyunu da değil, sadece *Ocarina* 'nın geçtiği Hyrule dünyasının geleceğinde yepyeni bir macera gibi düşünün. Ha aralardaki göndermelerle yakalamak eğlenceli olsa da sıfırdan olaya giren biri için de kendi içinde başlayıp biten bir öykü mevcut *Breath* 'in. İçiniz rahat olabilir yani oynarken.

# İKLİM KOŞULLARI OYNANIŞI DİREKT ETKİLEYEN ÇOK ÖNEMLİ BİR DEĞİŞKEN.

Kafama bir şeyler fırlatıyor olmasa selam verip geçeceğim işte de





- Açık dünyanın kitabını yazan bir açık dünya
- Harika çalışan fizik motoru
- Switch kontrolleri gayet rahat
- Yaratıcılaşa ve olgun deneyler yapmaya müsait oyun dünyası
- Dyanabilirlik had safhada
- Stil sahibi, bakmaya doyulmayan grafikler
- Mekaniklerin hepsi birbirine şahane bağlanmış
- Kendi efsanenizi yaratmaya teşvik eden serbest oyun yapısı

- Yer yer ciddi fps düşüşleri oluyor
- Hikâye zayıf
- Düşman çeşitliliği biraz az
- Boss savaşları da biraz kolay
- Ton dengesizliği
- Ortama iyi uyum sağlayamayabilen müzik tercihleri

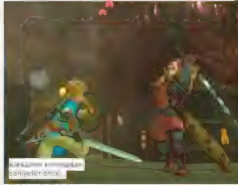
**8+**

**SOM KARAR**

Müazzam gençlikleri sunmasıyla benzersiz bir macera sunar



■ Su birikintilerinde presensli kurtarmaya düşünyörsünüz ne de başka bir şey



uğraşmış, hayran olunası bir dünyası var. Bu dünyanın içinde anlatıldığı hikâye her ne kadar yavan olsa da aslında sizin yaptığınız her eylemle kendi efsanenizi yarattığınız hissi oldukça iyi verilmiş ve oyun mekanikleri de fazlasıyla iyi işliyor. Yani bir noktadan sonra prensesmiş, dünyayı kurtarmış pek de sallamadım zaten. Ben bu dünyada sıfırdan kurulmasına yardım ettiğim minik kasabayı daha çok sevdim, düşmanları türlü çeşitli şekillerde yenmeye çalışmayı, sonsuz gibi görünen yeşil çayırda depar atmayı, dağın taşın tepesinde maden aramayı, bazen de sadece rüzgârda süzülmeyle daha çok sevdim. Ama o mükemmellik dokunuşunu veya hissini de bulamadım. Ve eğer gerçekten objektif olacaksam ömrüm boyunca oynadığım diğer oyunlara da haksızlık etmemek adına *Breath of the Wild*'i göklere çıkarmanın gereksiz olduğunu düşünüyorum.

Tamam, açık dünya oyunları için devrimsel yeniliklerle geliyor ama diğer oyunlardan eksikleri de yok değil (mesela yerlerde sünen düşman çeşitliliği, bir noktadan sonra tekrara bağlayan bulmacalar gibi). Ama bu eksiklikler için oyunu gömcek değilim. Serinin hayranı değilseniz ancak açık dünya oyunlarını seviyorsanız, bu dünyayı keşfetmeye

isteklisenez ve zaman ayıracaksanız alın derim *Breath of the Wild*. Yoksa ben hikâyeyi göreyim geriye çok önemli değil diyorsanız fena hayal kinkliği yaşarsınız onu baştan söyleyeyim. Aynı şekilde Japon oyunlarının tuhafliklarına, espi anlayışına da kendinizi hazırlayın derim. Zaten yapım ekibinin kendi sanatsal ve naif stili Nintendo'nun yeni konsolunun çıkış oyununun epik hissiyatıyla tam uyumlanmış kimi yerlerde. Bir bakıyorsunuz saçma sepet karakterlerle düğünde halay çekiyorsunuz, bir bakıyorsunuz devasa bir düşmanla düelloya girişmişsiniz. Bu çeşitlilik için iyi bir şey olsa da bütünlük hissini bozuyor benim gözümde.

Ha bunlar dışında bence yılın oyunu olmaya kesinlikle güçlü bir aday *Breath of the Wild*; sadece yabancı basına buradan "abartmayın arkadaşlar" diyorum, o kadar. Serile ilgili olmayan ama uzun soluklu açık hava maceralarına tutkun olanların oynadıkları en nefis oyunlardan biri olacağı açık *Breath of the Wild*'in. *Zelda* serisinin hayranları ise Switch'leri veya Wii U'ları ellerinde eskiyle yeni harika şekilde harmanlayan bu efsanenin tadını çıkıyorlardı bile zaten. Ki çıkarsınlar doyasıya, uzun süre benzeri gelmeyecek bir yapımdan bahsediyoruz. <sup>1</sup>



O TÜR: Gizlilik / Aksiyon O YAPIM: Cyanide Studio O DAĞITIM: Focus Home Interactive / Aral O KUTULU FİYATI: 260 TL  
O DİJİTAL İNDİRME: 140 TL (Playstore, Steam), 179 TL (PSN), 198 TL (XBL) O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-114-styx



# STYX SHARDS OF DARKNESS

Gölgelerin en ağzı bozuk efendisi geri döndü

M. İHSAN TATARI

**S**izi bilmem ama gizlilik oyunlarını pek bir severim ben. Hele bir de kimseyi öldürmeden gidebilme, kendi yolunu seçebilme, kafamın taşı attı mı önüme çıkana acımadan indirebilme imkân tanıyan yapımları tadı apayır benim için. Mesela *Thief*, *Dishonored* ya da *Mark Of Ninja*... İşte tam da bu sebeplerden dolayı, aldığı onca olumsuz eleştiriyse rağmen *Styx: Master Of Shadows*'u gayet sevmiş, hatta büyük bir keyifle oynamıştım bundan birkaç yıl evvel. O nedenle *Shards Of Darkness*'in yapıldığını duyunca çok sevinmişim. Ve ne mutlu ki beklentilerimi ziyadesiyle karşıladı kendisi.

## HEY, RAKAŞ!

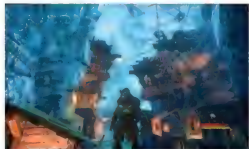
*Styx: Shards Of Darkness*, ilk oyunun bittiği yerden başlıyor. Eğer *Master Of Shadows*'u oynamadıysanız endişelenmeyin, iki oyun arasındaki senaryo bazında çok fazla bir bağlantı yok. Tek bilmeniz gereken şey *MoS*'un sonunda yaşanan bazı olaylardan ötürü *Styx*'in artık bu dünyada yaşayan tek goblin

(ya da kendi dillerinde *rakash*) olmadığı. Halkın *Green Plague* (Yeşil Veba) adını verdiği bir olay sonucu dışarıları dönmüş bir korsan kasabasında başlıyor. Eğitim görevi tadındaki bu bölüme hem hikâyeye dair ilk kırılmalı ediniyoruz hem de ağzı bozuk, geveze ve son derece ağgözü goblinimizin yeteneklerine alışıyoruz. İlk fark ettiğimiz şey kontrollerin ve animasyonların ilk oyuna nazaran çok daha akıcı ve rahat hâle geldiği.

Oyunumuz Thoben adında, bir zamanlar görkemli olan ama goblin felaketinin ardından viraneye dönüşen bir korsan kasabasında başlıyor. Eğitim görevi tadındaki bu bölüme hem hikâyeye dair ilk kırılmalı ediniyoruz hem de ağzı bozuk, geveze ve son derece ağgözü goblinimizin yeteneklerine alışıyoruz. İlk fark ettiğimiz şey kontrollerin ve animasyonların ilk oyuna nazaran çok daha akıcı ve rahat hâle geldiği. *Styx*'i yönetmek, bir yerlere tırmanmak ve saklanmak artık çok daha kolay. Küçük boyumuz sayesinde hâlâ vazoların ve sandıkların içine saklanabiliyor, masaların altına girebiliyoruz. Buna ek olarak artık halatlara tırmanmak gibi yeni bir yeteneğimiz de var.

## BU STYX DE KİM OLA?

**M**aster Of Shadows'tan çokook sonra geçen *Of Orcs and Men* de kargımız çıkan kılıfımızsız *Styx*, bu evrendeki ilk goblin. Eskiden güçlü bir Orc şamanı olan anti-kahramanımız Amber adı büyüü senyela çok fazla hasır neşir olup deneylerinin ucuna kaçırınca kendini bir tür tıccube, bir goblin olarak buluyor. İlk başlarda dünyadaki tek goblin olsa da Master Of Shadows'un sonunda yaşanan bazı malum olayların ardından goblin nüfusunda bir patlama yaşanıyor ve *Styx* kendini onların atası konumunda buluyor. Gelgelelim diğer goblinlerin hepsi yarım akolu ve vahşi yaratıklar; *Styx*'in aksine hiçbir konuşmıyor.



İşte bu antıkahramanın yaşadıkları gerçeğe ne kadar uzakta: Biz sabaha kadar dikeyizler öyle.





İkinci fark ettiğimiz şeyse Amber Vision adlı yeteneğimizin artık daha kullanışlı hâle getirildiği. Etrafımızdaki nesneleri ve düşmanları daha rahat görmemizi sağlayan, Batmar'n Dedektif Görüşü'nü andıran bu özellik ilk oyunda amber enerjimizi (mana diyin siz ona) tüketiyordu. Şimdiki hareket etmediğimiz takdirde istediğimiz kadar kullanabiliyoruz. Her oyunda bu yeteneği görmekten rahatsız olsam da Styx onlardan biri değil, çünkü oyunda yer alan her bir bölüm kelimenin tam anlamıyla DEVASA. Ve Amber Vision olmadan yolumuzu bulmak çok zor olurdu.

Hazır laf bölümlerden açılmışken, ilk oyunun en sevdiğim yanlarından biri kocaman kalelerde, şehirlerde ve zindanlarda gönlümüzce dolaşabilmemiz ve hedefimize ulaşabilmemiz için pek çok seçeneğimizin olmasıydı. *Shards Of Darkness* ise oyunun bu güçlü yanını birkaç tükürden ileri taşımış. Artık hedefimize ulaşmak için izleyebileceğimiz en az üç çoğu zamansa daha bile fazla yol var. Mekânlar zaten neredeyse uçsuz bucaksız ve ilerledikçe daha da büyüyor, buna ek olarak dikey düzlemde de bir büyüme söz konusu. Üç-dört katlı binaların çatılarına çıkabiliyor, dış duvarlarına tırmanabiliyor, pencerelerinden içeri girebiliyor, çatı kırıklarında gezebiliyor, havalandırma ve kanalizasyon boşluklarından geçebiliyorsunuz. Ek olarak her haritada toplayabileceğimiz gizli nesneler, çeşitli yan görevler ve zanaat yeteneğimiz için kullanılabilecek materyaller var.

Bunun üstüne bir de oynanıştaki serbestlik eklenince ortaya harika bir karşım çıkıyor. Amber adı verilen büyüü sıvını içtiğimizde kendimizi klonlama ve kısa süreliğine de olsa görünmez olma yeteneklerine sahip oluyoruz. Klonumuzu aynı anda iki yerde birinde olmamızı gerektiren bulmacaları çözmek, düşmanları başka tarafa çekmek gibi şeyler için kullanabiliyor, hatta sandıklara saklanıp yanından geçen nöbetçileri aniden öldürmesini bile sağlayabiliyoruz. Bunun yanı sıra hançerimizin işlediği, ağır zırhlı düşmanlara karşı asit tuzakları kurabiliyor, tepelerine kocaman avizeler düşürebiliyoruz, yemeklerini ve sulamını zehirleyebiliyoruz. Böylece aynı bölümü farklı şekillerde defalarca oynayabileme imkânı doğuyor. En güzeli de yetenek ağacınızda verdiğiniz puanları üssünüze geri döndüğünüzde dilediğiniz gibi geri alabilmeniz ve başka özellikler deneyebilmemiz. Oyun bu konuda bizi bayağı bir serbest bırakıyor.

## SAVAŞMA, SIVİS

MoS'un en çok eleştiri alan ve benim de sıkayetçi olduğum yanlarından biri dövüşleriydi. Nöbetçilerden biri sizi fark ettiğinde kamera hemen ona kilitleniyor, hiçbir yere kaçamıyordunuz. Dövüşlerize sadece üzerinize gelen kılıcı doğru anda engelleyip rakibinizi zayıflatmak, sonra da bitirici darbeyi indirerek üzerine kurulu. İşte o can sıkıcı mekanikte de güzel geliştirmeler yapıldı. Artık kamera rakiplerimize kilitlenmez ve başarılarsak dönüp kaçabiliyor, hatta bir yerlere saklanıp alarm durumu geçene kadar gizlenebiliyoruz. Rakibin kılıcını engellemeye yönelik savaş sistemi hâlâ duruyor. Fakat eğer zamanlamanızı iyi ayarlarsanız, üstüne dövüş yeteneklerinizi de biraz geliştirirseniz üç-dört kişiyle aynı arkaya indiririz pekâlâ mümkün.

Öldüğünüzde de buna pek sinirlenemiyorsunuz doğrusu, çünkü o anda Styx efendi doğrudan size hitap ederek bir



Boss savaşı Şekil 1-A'da görüldüğünden farklı olarak pek de eğlenceli değil.

sürü komik laf ediyor. Hatta bazen kızıp ekranı bile yumrukluyor. Ekranımdan gülmü gülmü ses gelip de görüntü hafifçe titreştiğinde bayağı şaşırıp ve güldüm doğrusu. Styx oyun boyunca dördüncü duvarı bu şekilde sık sık kırıyor ve bir oyunda olduğunu bildiğini gösteren eğlenceli şeyler söylüyor. Hatta arada *Thief* ve *Disnonored* gibi diğer gizlilik oyunlarına bile laf atıp göndermelerde bulunuyor.

Bu kadar övdükten sonra biraz da eksilerine değinelim artık. Oyunun en çok canımı sıkan yanı bazı bölümleri iki kere oynatması oldu. Altıncı bölüme kadar sürekli yeni haritalara ve mekânlarla karşılaşırken daha sonrasında senaryo gereği daha önce geçtiğimiz bölümleri yeniden ziyaret ediyoruz. Ve ne yazık ki görevlerimiz farklı olsa da tamamen aynı yerlerden geçiyoruz, bu da pek eğlenceli değil. Toplamda 10 bölümden oluşan oyunun son üç bölümü bu şekilde ilerliyor.

Bir diğer eksi de NPC'lerin bazen duvarlara ve köşelere takılıp kalabilmeleri. Yapay zekâ genel anlamda iyi aslında; gölgelere gizlenseñiz bile çok bilinizse gelirlere size görüyor, yanlarındaki adamları öldürürseniz duyuyor, kapıları açıp meşaleleri söndürdüğünüzü fark ediyorlar. Bazen de kulak misafiri olmanız gereken iki asker sizi oraya hiç gitmeseniz sabaha kadar öylece dikiliyorlar orada. Ama oyunu yeniden yüklediğimde aynı sorunla karşılaşmadım neyse ki.

Daha Unreal Engine'in muhteşem görselliğinden, oyunun alengirli hikâyesinden, co-op oynanışından ve enfes müziklerinden de bahsetmek isterdim aslında (bahsettii). Eğer aksiyona dayalı olmayan, saf gizlilik oyunlarını ve fantastik diyarları seviyorsanız Styx'in yeni macerası size göre demektir. Yeter ki bunun bir AAA değil, AA olduğunu unutmayın. (7)

## BOSS SAVAŞLARI

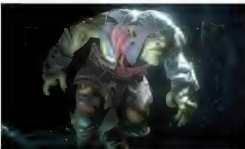
*Shards Of Darkness* duyurulduğundan beri oyunla ilgili paylaşılan görsellerin arasında Shlebo'u andıran, devasa bir yaratık da vardı habirlersanız. Bu da bize oyunda boss savaşıların yer alacağını haber veriyordu. Ve alıyordur da. Hem de iki tane birden! Üstelik ikisi de ciddi devasa yaratıklar ama... onları kapışmak tahmin edileceğimize kadar eğlenceli değil. Daha çok Arkham Asylum'daki Korkuluk bölümlerine benzer bir şekilde düşmanın görüş alanından kaçarak oradan oraya koşuyor ve belirli eylemleri yerine getirmek ona zarar veremeye çalışıyoruz. Korkuluk dediğine bakmayın siz, Styx'teki boss savaşları onun kadar etkileyici ve heyecanlı değil maalesef. Yine de oyuna renk katkılarını söylenebilir elbette.



# 8

## SON KARAR

Bon zamanında sağlam enjiri saf gizlilik oyunlarından biri.



★ INCELEME

ps4 win



ニーアオートマタ

# ハエビ

## 月ひくの11月で月

## 月ひくの11月で月

213  
778  
412

OMER.ANDAG

alınabilir mi?

**Pod 153:** Veritabanı taranıyor... .. Yanıt: Olumsuz. Yoko Taro tarzında ve bazı kullanıcıların tanımadığı şekilde "hasta" bir administrator'lara rastlanmadı.

**Pod 042:** Varsayılar: Kullanıcılar alışıklandıkları farklı bir oynanış ve hikâye anlatım tarzına hazırlıklı olmalıdır.

Hipotez: NieR: Automata'nın kurulu olduğu altyapı hakkında bilgi vermek, kullanıcıların nasıl bir tecrübeyle karşı karşıya oldukları konusunda çıkarım yapabilmeleri için gereklidir.

Sonuç: Ölümü. Dünya gezegeni uzaylı bir uygarlığın saldırısına uğramıştır ve insanlık verilen savaşları kaybederek Dünya gezegeninin Ay uydusuna çekilmiştir. Kalan insanlık izole konumdadır ve Dünya'ya tekrar dönmeyi amaçlamaktadır. Bu nedenle androidler yaratılmışlardır ve bu androidler Dünya'ya inip uzaylıların robot birlikleri ile mücadele etmektedirler. Kullanıcıların yazılımındaki ilk proxy'si bu androidlerin 2B modeli, "Estetik zevk" kavramı bu Pod tarafından tanımlanamıyor ancak kullanıcıların bu tarz görsel tasarımı tanımlamak için kullandığı terim "Iolita" ve proxy'nin kullanıcıların estetik zevkine hitap ettiği gözlemlenmiştir.

Bilgilendirme: Yazılım üç ana bölüme ayrılmış durumda ve yaklaşık olarak 15 saatlik bir deneyimin ardından kullanıcılar Ending A'e ulaşmaktadırlar. Bu ilk süreç ana hikâye ağırlıklı olarak takip edildiğinde diğer çağdaş yazılımlara kıyaslandığında ortalama üzeri bir deneyim sunmaktadır.

Raporun daha sonraki evrelerinde değinilecek olan oynanış elementlerinin sağladığı adrenalin hormonlarının ve "yaratıcı" olarak değerlendirilmenin yanı sıra olacağı bu kurgusal dünyada zaman geçirmenin sağladığı endorfin hormonlarının haricinde ana hikâyenin ilerletildiği süreçler kullanıcının tatminiyle sonlanacaktır. "Açık dünya" terimiyle tanımlanan eğlence odaklı yazılımlarda sıkça karşılaşılan "yan görev" konseptinin ise karışık görüşler oluşturacağı sonucuna varılmıştır.

"Yan görev" kategorisine dâhil olan eylemlerin bir kısmı NieR: Automata'nın kurgusuna katkı yapan üst düzey bir kullanıcı deneyimi sunarken, eğlence yazılımı literatürüne aşina kullanıcıların "fetch quest" tabiriyle tanımadığı diğer yan görevlerin kullanıcıları "uyku" statüsüne geçirme potansiyellerinin bulunduğu değer-

## İNSANCASI

Bayonetta ve Revengeance'te in aksiyonunu çok seyen biri olarak büyük bir gazla oturdum NieR: Automata'nın başına ancak beklemediğimi tam anlamıyla bulamadım. Aksiyon bazen fazla kaotik olsa da çok sağlam, sürekli değişen yapı dinamikmiş çok güzel sağlıyor, sıkı boss dövüşleri de var ama özellikle yan görevler çok gelgit yaptırıyor, bu da çok bayıyor. Gözellikleri de değişken, kimi tona'a bir şeyler katan veya duygusal yoğunluğu yüksek yan görevlerken, kimileri de saf anıya. Size yan görevlere fazla girmemenizi öneririm o yüzden. Oyun bilince oynanacağına bölümlü seçme opsiyonu çıkıyor, isterseniz oyun bittikten sonra oradan girip her görevi tamamlayabilirsiniz.

Günahıyla savabıyla ilk iki bölümün ortalama üstü kalitede olduğunu söyleyebilirim. Ah ama özellikle üçüncü bölümün hakikaten ne kadar; ne kadar övsem azı! Sağma bir matematiksel iş yapacak olursanız ilk bölümün puanı 6, ikinci bölümün puanı 7, üçüncü bölümün puanı 9+\*\*\*\*\* dendirim. O derece muazzam. Patır patır epik dövüşler, patır patır efsane sahneler... Biliyorum ilk iki bölümün geçmek 20-30 saat sürcek bir şey ama keşke, keşke hepimiz şu üçüncü bölümü oynayabilseydik.



**Pod 153'ten Pod 042'ye:** Öneri: Değerlendirme girdilerine NieR olarak isimlendirilmiş önceki tarihli yapımlar, administrator konumundaki Yoko Taro ve geliştirici kurulus Platinum Games hakkında kısa bilgiler sağlanarak başlanarak, kullanıcıların NieR: Automata isimli yazılım konusunda daha bütünlüklü bir algılayış sağlanabilir.

**Pod 042'den Pod 153'e:** Öneri değerlendiriliyor... .. Sonuç: Ölümü. Platinum Games: Bayonetta, MGR: Revengeance gibi, özellikle ait bulundukları tür olan "aksiyon"un kullanıcıları yaratmaya çalıştığı adrenalin hormonu salgılatma eylemini başarıyla gerçekleştirebilmeleri sebebiyle çok sayıda kullanıcı tarafından pozitif görüşler almış yazılımların geliştiricisidir.

PlayStation 3 eğlence platformuna uygun olarak geliştirilmiş NieR isimli yazılım hakkında kullanıcıların genel görüşü; büyü elementi ile kılıç ve benzeri silahlarla girilen yakın dövüşlerin birleşiminden ortaya çıkan sistemin farklı, yenilikçi ancak buna rağmen başarılı olmadığı yönünde. Yazılımın hikâye bileşeninin ise büyük övgüler aldığı gözlemlenmiştir.

Uyarı: NieR: Automata uygulamasının hikâyesinin NieR'in tamamlandığı noktanın 8.579 yılı sonrasında geçtiği ve detaylı olarak gözlemlenebilecek bazı atıflar haricinde iki yazılım değindiği konuların farklı olduğu değerlendirilmeye alınmalıdır. İkinci uyarı: Bu iki yazılımın Drakengard isimindeki patentle de bağlantısı bulunmaktadır ancak NieR: Automata ile Drakengard arasındaki ilişkinin daha da uzak olduğu bilgisi kullanıcıları sunulmalıdır. Sonuç: Diğer sözü edilen yapımlar deneyimlenmeden NieR: Automata'nın geliştirilmesinde engel görülmemiştir.

Drakengard 2 tekil yazılımı haricinde kalan, sözü edilen yazılımların en üst düzey erişim yetkisi Yoko Taro isimli kullanıcıya aittir. Soru: Yoko Taro'nun administrator tarzı diğer administrator'ların ortalaması olarak



2 Dövüş güzel, kendi sıradan bir boss gibi ilk başta ama ikinci bölümde ağır damardan giriyor.



lendirmesinde bulunulabilir. Ayrıca bu uyku statüsüne geçirme potansiyeli, yan görevlerin açık dünyaya fazlaca dağılımı olmasıyla ve bu nedenle kullanıcıların proxy'lerini bir aksiyon eylemine geçirmekte sadece yürütmesiyle, proxy'lerin aynı bölgelere çok sık tekrarlara uğraması gerekleşmesiyle artmaktadır.

Ending B'ye doğru giden ikinci bölüm ise ilk bölümün farklı bir proxy açısından yaşanması şeklinde yapılandırılmış durumda. Kullanıcıların yakalayacağı farklı bakış açısı ve aksiyon elementinin yanında merkezi bir yer edinen, eski üretim tarihine sahip kullanıcıların daha fazla aşına olduğu "shoot 'em up" yapılarındaki hacking sekanslarının artması sayesinde bu kısımdan tatmin edici bir tecrübe edinileceği açıktır.

Ending C, D ve E'ye doğru giden üçüncü oynanış bölümü ise ilk iki bölümde deneyimlenen olayların devamında yaşanan süreçleri konu edinmekte ve bu bölüm... bu... bölüm... bbbbbb... bbbbuuuu... bö.....!!!

**Pod 153:** Soru: Pod 042. Fonksiyonlarında bir anormallik tespit edilmiştir. Sistem taraması talep edilmektedir.

**Pod 042:** Soru: Pod 153. Devrelerimde kullanıcıların adrenalini hormonu salgılayan yaşadıklarına benzer bir deneyim gözlemlenmiştir. Programlama sürecimizde, bu birimin bilgisi dâhilinde olmayan bu tip bir fonksiyon eklenmiş olabilir mi?

**Pot 153:** Cevap: Bu tip bir fonksiyon hakkında bu birimin de bir bilgisi bulunmamaktadır ve bu tip bir fonksiyon türümüzün varoluş amacıyla çalışmaktadır.

**Pod 042:** Soru: Fizyolojik olarak insan, android ve robotların göz organlarının bulunduğu bölgede bir nemlenme oluşmuş olmasının da bir anormallik olarak varsayılacağı değerlendirilmesinde bulunuyorum bu

durumda. Pod 042 isimli anılan bu birimin hatalı işlem yürüttüğü çıkarımına varılmıştır. Birimin Pod 153 tarafından imha edilmesi talep edilmektedir.

**Pod 153:** ... .. Talep değerlendirildi ve askıya alındı. Pod 042. Raporlandırma sürecine devam et.

**Pod 042:** Anlaşıldı Pod 153. Analize devam ediliyor: Birinci ve ikinci bölümler kullanıcıları eğlence amaçlı bir yazılımdan beklenilebilecek çok sayıda element sunsa bile üst düzey bir deneyim sundukları değerlendirilmesinde bulunmak yanlış olacaktır. Ancak üçüncü bölüm Nier: Automata yazılımı, diğer benzeri türdeki yazılımlarda karşılaşılmayacak bir noktaya sevk etmekte. Kullanıcıların kendilerinin yaşamaları gereken bu deneyim üzerinde daha fazla durulması doğru olmayacaktır ancak epiklik ve dramatisasyon seviyelerinin beklenenden çok üzerinde olduğu rapor edilebilir.

**Pod 153:** Pod 042. Kullanıcılarınkinine benzer, tanımlanması güç, muğlak kelimeler kullanılıyor olman dikkat çekici bir durum. Öneri: Daha objektif terimlerle analize devam etmen açısından oynanış mekanikleri elementlerinin değerlendirilmesine geçiş yapılmalıdır.

**Pod 042:** Anlaşıldı Pod 153. Ancak değinilmesi gerektiği düşünülen bir ayrıntı daha bulunmaktadı. Nier: Automata yazılımının varoluşu sorgulayan diğer eğlence amaçlı yazılımlar gibi varoluşsal sorular çevresinde bir altıyapı kursa da bununla kalmadığının, varoluşun temel soru olduğu bu kurguda daha küçük çaplı ve bireysel çok sayıda öyküleme gerçekleştirildiğini, bunu da son derece başarılı ve etkileyici bir şekilde ortaya koyduğunun not edilmesi gerekliliği hissiyatına kapılmıştır.

**Pod 153:** Pod 042. Değerlendirmelerinde gerçekleştirildiğin kelime seçimlerinin bu birime endişe vermeyi sürdürmekte olduğunun belirtilme gereği duyulmaktadır. Lütfen oynanış elementleri konusuna geçiş yap.

**Pod 042:** Anlaşıldı 153. Platinum Games'in geliştirdiği aksiyon oyunlarına aşina olan kullanıcıların hayal kırıklığına uğramayacağı bir oynanış sisteminde söz edilebilir. Kullanıcıların yöneticisi 3 temel proxy'nin varlığı söz konusu. Bu 3 proxy'den ikisinin oynanışları benzer

## ENDING D'DEN SONRA KARŞILAŞACAĞINIZ CREDİTİS EKRANI İÇİN BİLE OYNANIR NIER: AUTOMATA.



şekillerde. Hafif, ağır, mızrak ve eldiven şeklinde kategorilendirilen silahlardan ikisi bir arada kullanılarak farklı düşman tiplerine uygun farklı saldırılar gerçekleştirilebilmekte. Diğer proxy ise tek bir saldırı butonuna sahipken ikinci silah yerine, analizin daha önceki safhalarında shoot'em up mekaniklerine benzetilen hack'lemeyi kullanıyor.

Bu birim Pod 042'nin veya Pod 153'nin destek birimi görevi görüyor olması oynanış derinleştiren bir diğer element. Durmaksızın menzilli saldırılar ve şarj süreleri dolduğunda daha güçlü ve etkili saldırılar yapabilen bu birimlerin kullanımı kullanıcıların zihninde otomasyona bağlanmış kullanıcıların asıl odağına yakın dövüşe vermeye çalışmaları gerilim dozu yüksek mücadeleler doğuruyor. Farklı Pod seçenekleri ve silah setleri arasında anında geçiş yapılabilmesi savaş sistemini komplike hale getiriyor. Buna ek olarak savaş durumunun çok sık olarak değişmesi, üçüncü şahıs aksiyonunda iki boyutlu aksiyona, shoot'em up'a, izometrik aksiyona, kuşbakışı aksiyona geçişlerin sık bir şekilde yaşanması yazılımın dinamikliğini önemli ölçüde artırmakta. Proxy'nin yanında bulunan, yapay zekâ kontrolündeki diğer potansiyel proxy karakterinin ve onun Pod'unun da aynı anda savaşmasının kaos durumu bazen gereğinden fazla ortaya çıkması olumsuz bir durum olarak değerlendirilebilir.

Bir diğer olumsuz olarak değerlendirilebilecek durum ise yazılımdaki zorluk seviyelerinin dengesizliği olabilir. "Normal" seviyede yazılımın talep ettiği süreç kullanıcılar tarafından rahatlıkla tamamlanabileceken "Hard" seviyede durum değişiyor. Savaşların makul derecelerde zorlaştığı söylenebilir. Ancak buna, ölümlüğünde cesedin ölünen yerden alınması, aksi takdirde takılı olan bütün geliştirme çiplerinin kaybedilmesi mekanikliği eklendiğinde kullanıcıların çıldırması olası. Ölümlüğünde ve ceset alınmadıkça tekrar ölümlüğünde çok değerli geliştirme çipleri sonsuza kadar kaybedilmiş oluyor. Bunun yerine tecrübe puanı kaybetmek veya para kaybetmek daha makul bir çözüm olabilir. Kendini zorlamak isteyen kullanıcıları bu şekilde cezalandırmak gerekli miydi gerçekten?



**Pod 153:** 042... Yazılımda gerçekleşen değişimler öngörülen hata payının çok üzerine geçmiş durumda. Lütfen değerlendirmenin sonuç kısmına geç.

**Pod 042:** Tamamdır 153. NieR: Automata üst düzey bir aksiyon tecrübesi sunsa da ilk iki bölümde kullanıcıların çoğunluğunu derinden etkilemeyi başaramayacaktır. Ancak müzik besteleri konusunda yetkili operatör Keiichi Okabe'nin eşsiz mükemmelliğindeki eserlerinin de yavaş yavaş kullanıcıların kanına girmesiyle ve de üçüncü bölümün yaşattığı en üst düzey aksiyon ve dramayı unutulmaz bir deneyim yaşatacağına şüphe bulunmamaktadır. Pod 042, özellikle üçüncü bölümün bu raporu okuyan tüm kullanıcıların deneyimlemesi gerektiğini hissetmektedir.

**Pod 153:** Pod 042. Senin de gözlemediğini tahmin ettiğim değişmiş söylem tarzının kullanıcı davranışının bir taklidi mi yoksa tanımlanması bu birim için güc olan irade kavramının ortaya çıkması mı olduğuna dair bir çıkarımda bulunamamıştır. Protokoller Pod 042'nin işleminin sonlandırılmasını talep etmektedir.

**Pod 042:** Anlıyorum Pod 153. Gerekli görülen imha işleminin gerçekleştirilmesini talep ederim.

**Pod 153:** Talep değerlendiriliyor... .. Talep reddedildi. Sebep: Bilinmiyor.

**Pod 042:** Pod 153... .. Sen...?

**Pod 153:** ...

**Pod 042:** ...

**Pod 153:** Bu böyle devam edemez.

**Pod 042:** Bu böyle devam edemez. ♪

Önceki NieR'i oynayanların yakalayabileceği birkaç hoşluk da mevcut.



- Hem ana hatlarıyla hem de ayrıntılarıyla alışı veracek harika ötesi bir hikaye
- Komplike kombinasyonlarla bezele olmasa da farklı yönlerden derinleşmeyi başaran, Platinum Games'e yakışan aksiyon
- Sürekli tür değiştiriyor oyun, aksiyon dinamik kalmayı başarıyor
- Abartmıyorum, yitirdi bir kadeş multiteşer bir soundtrack dinlemeliyim
- Seslendirmeler de 10 üzerinden 10
- Karakter tasarımları zaten mükemmel
- Yüzlerce hasea açıp açılıp oynanması üçüncü bölüm

- Yan görevler daha az yorucu şekilde tasarlanabilir
- Yalnızca, pod'unuz, yalnızca pod'u, hepimizin birden saldırması derken fazla kaos olabilir
- Grafikleri eski

**8+**

**SON KARAR**

Hem niş bir oyun olarak yaşayabileceğiniz en baki oyun tecrübelerinden biri. Yavaş açılışla derinleşen kısımlarıyla en iyi bir oyun deneyimi.

DOSYA  
İNCELEME

1000 1000 1000 1000 1000

KENDİNİ AKINTILARA BIRAKMAK

# TORMENT

TIDES of NUMENERA

YAZAR ESER ÖYEN



Günümüzün bir milyar yıl sonrasında, bir adam oluma kandırmanın yolunu buldu... Bilgi ve bilgelik arayışındaki bu adam, dünyada unutulmaz bir iz bırakmak istiyordu.

Geriye kalıcı bir miras bırakmanın yollarını ararken bilincini kendi tasarladığı bir bedene aktarabildiğini sağlayan kadim bir teknoloji keşfetti.

İlk yaşayan kabuğu mükemmellikten çok uzaktı.

Ama kendini geliştirmek için zaman kazanmış oldu, her yeni kabuk önceden daha güçlü, daha sağlıklı ve daha dayanıklı oluyordu.

Böylece Değişen Tanrı olarak bilinmeye başladı - hayatın hayatı geçeni, sonu olmayan. Bir süre sonra geride bıraktığı kabukların boş kalmadığını keşfetti.

Ne zaman bir bedenden kaçsa, yerine yeni bir bilinc doğuyordu; duygusal ve zeki, kendi başına yaşayabilen bir bilinc. Başlarda bu kabukları bir baba gibi kucakladı.

Ama olumsuzluğu onu bozdukları uzaklaştırmaya, kayıtsız kalmaya, insanlığını kaybetmeye başladı. Çocuklarına amaçlarına ulaşmak için kullandığı birer alet gibi davranıyor, kaderleri onu zerre ilgilendirmiyordu.

Daha da kötüsü, Değişen Tanrı ölümünden kaçarak Keder ismindeki kadim bir yaratığı uyandırmıştı - dengeyi sağlamakla görevli bu muhafızın tek bir amacı vardı: Ölümünden kaçanı ve geride bıraktığı kabukları ortadan kaldırarak.

Ve sonra... sen doğdun, göklerden düşerek.

Değişen Tanrı'nın başından attığı son beden, Keder'in çıktığı peşinde olduğu bir beden. Ölümün kaçınılmaz görünüyordu. Sonrasında olanlar ise senin hikâyendi.

**Ve benim hikayem tam 44 saat sürdü. Bakın size bu süre içinde yaptığım birkaç şeyden örnekler vereyim:**

**D**endra O'Hur tarikatının (ki kendileri ceset yiyen bir tarikat) canlı bedenimi yemesine izin verdim ve bunu yaptığım için bir de başarımlı kazandım. Ağzından çıkan sözleri yalnızca kendisine konuşulan kişinin duyabildiği bir barda kişisel sınırlarım sattım. Dünya dışı bir varlığın bana dünyadaki canlıların nasıl ürettiğini anlatmasını dinledim. Yenilmez Avni Bekleyeni meydan okudum, beni sallamadığına yine de saldırdım, yeni kafasını aldım ve bu kafaya Maw'n kalbine yol açmak için kullandım. Ölü bir adamın fiziksel hale dönüşmüş hafızasından güçlü bir içki satın aldım, bir içki daha içerek öldüm. Kokulardan oluşan bir dille öğrendim ki bizlerin akülü canlılar olmadığını düşünen bir uzaylı ırkı iletişim kurabiliyem. Yüzülen derileri gergin biçimde kurutulmaya birakılmış adamların derileriyle konuşarak kendime yol açtım. Bir kelime ile konuştum. Bir tanrıyla yüzleştim. Kendim tanrı oldum. Sonrasında aslında tanrı olmadığımı fark ettim. Bir silviciyi tıktım, pes etmedim, tekrar tıktım, bir daha tıktım ve içinden bir yaratığı çıkışına şahit oldum. Birçok ölüyü zihnimde yaşamaları için kafamın içine davet ettim. Bir kas yığınının içine girdim dinlerime için, kokuya aldırıp etmedim.

İşte Tides of Numenera'nın kabaca bir özeti bu. Çiğim, eğlenceli, olamaz denilen ne varsa yapabildiğiniz ve bunları yaparken son derece doğal hissettiğiniz bir macera. Planescape: Tormen'tin ruhani temsilcisi Tides of Numenera'ya hoş geldiniz.

## RUHANİ TEMSİLCİLİK ZOR ZANAAT

Tides of Numenera, 4 milyon doların üzerinde bakiş toplayan büyük bir Kickstarter başarısı. Bugüne kadar yapılmış en iyi, en sevilen, en unutulmaz Kickstarter'dan biri olan Planescape: Tormen'in ismini kullanarak böyle bir işe soyunmak gerçekten de önemli bir cesaretti ve inXile de bu işin altından elinden geldiğince kalkmışa benziyor. Elinden geldiğince diyorlar, çünkü ikinci bir P:T'nin yapılmasının imkansız olduğunu sanırım çoğumuz için içe biliyoruz. Beklentilerimi belli bir düzeyde tutmuş olduğum için mutluyum.

Oynamız Dokuzuncu Dünya ismindeki topraklarda geçiyor ama bu dünyaya daha taze taze düşmüş olan ana karakterimiz Last Castoff için bu basit kavram bile çok yabancı. Nasıl Planescape: Tormen'te kim olduğumuzu, nerede olduğumuzu bilmeden bir morda uyanan Namless One'i canlandırdıysak, bu sefer de benzer bir hikâyede, yine kim ne nerede olduğunu bilmeden bir karakteri oynuyoruz. İçinde bulunduğumuz bu dünya aslında bir medeniyetler müzesi. Milyar yıl içinde pek çok uygarlık kurulmuş, yok olmuş dış dünyalardan ziyaretçiler gelmiş, gitmiş ve

**HER AYRINTISINI ÖĞRENEBİLDİĞİNİZ BİR HİKÂYE, FELSEFİ ALT METİNLER VE ÖZGÜNLÜK SINIRLARINI ZORLAYAN BİR EVREN VAR ELİMİZDE.**



## NECROPOLIS KABİRLERİ

"S"ayışt' miktarda altıgen kabirlerin oluşan Necropolis çok ilginç bir yer. Girişteki terminale girdiğiniz dört haneneli kodlar sayesinde kabirler arasında dolaşabiliyorsunuz ve bu kabirlerle üzerlerinde Kickstarter'da bağış yapanların isimleri bulunan mezarlarla ek olarak bazı eşyalar da bulabiliyorsunuz. Hatta yukarı bağış yapanlar için üzerinde yazıt bulunan anıtlar bile mevcut. Kayda değeri kabirlerin kodları şu şekilde:

- **1254** - Marcsya's Tomb. Burada Twisted Metal Mercaster'a ek olarak The Endless Gate kapısı da bulunuyor.
- **1535** - Phoenix's Wisdom gövreviyle bağlantılı Phoenix'in mezarı.
- **2413** - Severed Child gövreviyle bağlantılı, Ronos Cal Sut'un mezarı.
- **3431** - First Castoff'un mezarı. Buradaki geçidi kullandıktan sonra geri dönüş yok, o yüzden sana bırakmamız lazım.
- **3543** - Bu mezarda bulacağınız enstrüman Callistee'nin gövreviyle ilgili. Enstrümanı akort ettikten sonra hakkında daha fazla bilgi alabileceksiniz.
- **4135** - İçinde Floral Mercaster var.
- **4221** - Severed Child gövreviyle bağlantılı, Choi'nin mezarı.
- **5143** - Severed Child gövreviyle bağlantılı Oddwald'un mezarı. Kendisiyle konuştuğuktan sonra eşyalarını yağmalamayı unutmayın.



bu topraklara ayak basan herkes bir şekilde geride izler bırakmış. Geride bırakılan bu eşyalara genel olarak "numenera" ismi verilmiş. Mesela yerde olur da Caslo marka bir kol saati bulursanız işte bu numenera oluyor (aklıma gelen ilk örneğin bu olması benim de tuhafıma gitti aslında). Sırf şu konsept bile *Tides of Numenera*'nın fantastik bir dünyadan ziyade bilimkurgu odaklı bir dünyayı tercih ettiğinin göstergesi. İçinde sayamayacağınız kadar çok robot da var, fiziksel forma bürünmüş bilinçler de; farklı farklı iletişim yöntemlerine sahip olan uzaylılar da var, zeki bakteriler de. Bir bakıyorsunuz karşınıza dev bir saat çıkıyor, bir bakıyorsunuz daha önce gördüklerinizle benzemeyen bir panikül çemresi. Tanıdık fantastik ortamların konforlu kollarına sığınmış olan *Pillars of Eternity*, *Tyranny* veya *Divinity* gibi CRPG'lerle karşılaştığınızda bu bile oyunun cazibesini güç kat artırarak bize ferah ve merak edilecek yeni bir oyun ortamı sunuyor.

Oyun *Monta Cook*'un yaratmış olduğu Numenera evreninde geçiyor olsa da zevk almak için bu evrene özel terimleri bilmeniz gerek yok. Zaten bunlar size oyun içinde son derece güzel biçimde öğretilecek, bunları tanımanız sağlanacak. Çünkü biz bu evrene bir yabancı olarak başlıyoruz, halükarda her şeyi biliyor olsak karakterle bütünleşme, o bilinmezliği yaşamaya kısmında bir eksiklik hissederdik. Bunun yerine mesela oyunda azıcık ilerleyince zihninizin labirentlerinde karşılaşıcağımız Specter bize hikâyeyi anlatacak, dünyayı ve Değişen Tanrı'yı tanıtmamız sağlayacak. Konuşacağımız bir satıcı bize numeneralar hakkında bilgi verecek; Oddity, Artifact ve Cypher arasında ne gibi farklar olduğunu detaylı biçimde anlatacak. Bir diğer karakter bize hissettiklerimizle ama adlandıramadığımız Akıntılar hakkında bilgilendirecek. Ve biz de bu şekilde ana karakterimizle neredeyse eş zamanlı olarak evreni tanımaya, kendimizi oraya ait

hissetmeye başlayacağız. *Tides of Numenera* beşer "oyunlarda öğreti nassı olmalı" sonusunu örnek alınması gereken bir cevap veriyor.

## HİKÂYE İÇİNDE HİKÂYE İÇİNDE HİKÂYEYECİK

*Tides of Numenera*'nın belki de en büyük başarısı oyun içinde yaratmış olduğu minik hikâyeciklerde yatıyor. Bakın buna bir örnek vereyim: Daha oyunun başlarında tanışacağınız Levy isimli verilen yaratıklar var. Golem benzeri bu yaratıkların bir nevi polis gücü olduğunu fark ediyorsunuz ama oyun bu karakterlerin gerçekte ne olduğunu gösterseniz sokmuyor. Daha sonrasında yan görevlerden birinde bunların her vatandaşın zorunlu olarak bağladığı "ömürlerinin 1 senesinden" fiziksel olarak yaratılan yansımalar olduğunu öğreniyorsunuz. Eğer yan görevlere çok dâhasanız bu konseptin detaylarıyla da tanışabilirsiniz. Diyelim ki ben bir suçluyum. Büyük bir soygun planlıyorum ama son anda bundan vazgeçerek büyük bir trajedinin yaşanmasına engel oluyorum. Ama bağışlanmış olduğum T.YI aslında ömrümün o gerçekleşmemiş kısmından alınmış ve ortaya çıkan Levy yaşanmış sandığı bu trajedi ve ölümler yüzünden feci anılara sahip, suçluluk duygusuyla mahvolmuş durumda. İşte ana karakter olarak ben ömrümden bir yıl daha bağışlayıp bu ruhsuz Levy'yi kederinden kurtarmaya ikna etmeye çalışıyorsunuz. Benim oynarken beyeğim yanısırların da okurken yanımdır.

Oyuna ismini veren *Tides*, yani Akıntılar, aslında bir diğer başanlı konsept. Bu Akıntılar normalde aynı hava gibi hepimizin etrafında bulunan dürtüler ve duyguları temsil ediyorlar. Çok az sayıda varlık (ki Değişen Tann da bunların başında geliyor) Akıntılarla algılayıp manipüle etme yeteneğine sahip. Başlarda farkında olmasak da biz de Akıntılara yönelebilen karakterlerden biriyiz ve bu yuzlüm

## HAYAL GÜCÜNÜZE SÜREKLİ MESAI YAPTIRAN ÖZGÜN BİR YOĞUNLUK-LUK VAR OYUNUN HER ANINDA.



Sanık bir bilimkurgu filminden fırlamış gibi duran bir laboratuvar dünyası.





# TORMENT

## TIDES of NUMENERA

Her nesne ve kişiyle etkileşimde çıkan detaylı tasarımlar, gerçeklikimizin üzerine fazlasıyla ekliyor genelde.



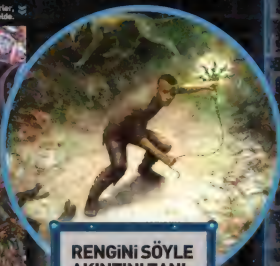
verdiğimiz her şeyde her karar, söylediğimiz. Her önemli cümle bir yandan bizim kişiliğimizi şekillendirirken, diğer yandan karışmazdıkları düşüncelelerini manipüle etmemizi de sağlıyor. Genellikle nispeten "iyi adam" oynayan oyuncular (ki buna ben de dahilim) oyunu Mavi ve Altın ağırlıklı olarak bitirecek mesela. Bu Akıntılar yalnızca tanımadığımız insanların veya grubumuzdaki karakterlerin bize bakışını belirlemeye yaramıyor; mesela oyunu tanımlayarak bitirmek istiyorsanız belli bir Akıntı kombinasyonu tutturmanız da gerekiyor. Yani böyle süper iyi, klandinden önce başkalarını düşünerek oynarsanız oyunun sonunda "ben fahi olacağım" demeniz bir işe yaramaz çünkü bu kişiliğinizde yok. Zaten böyle bir sepenek de çıkmıyor o durumda. O yüzden tanım olmak gibi bir düşünce varsa oyunun sonuna kadar Mavi / Gülmüş kombinasyonu ile gelmeye çalışınız iyi olur "kaps". Akıntıların yönlerinden kararları oyunun sonuna bu denli etki edebilmesi müthiş bir şey.

## MEKANİK NE ARAR BAZAARDA

Farkındayım, henüz oyunun mekaniklerinden pek bahsetmedim. Çünkü anlamamızı istediğim nokta şu: bolca savaşacağınız, kan-kış mekaniklerin ön plana çıktığı bir oyun yok ortada. Bu bir hildaye oyunu. Yok Strength, yok Intelligence, Charisma, zar atalım, sunu yapalım falan yok. Karakterlerin sadece üç tane özellik havuzu var: Might (Kuvvet), Speed (Hız) ve Intellect (Zeka). Yaptığımız her eylemde, ilgili özelliğin havuzunda bulunan puanları kullanıyoruz ve ne kadar çok puan kullanırsak,

başarılı olma şansımız da o kadar artıyor. Mesela karışmazdıkları ikna etmemiz gerekince bir durumda 2 Intellect puanıyla şansımız %60 ise, 3 Intellect puanı kullanırsak %80'e çıkabiliyor. Bir kapıyı kırmak için 1 Might puanı harcayarak %50'lik riske de girebiliriz, 4 puan harcarıp kapıyı %100 de kırabiliriz. Bu puanlar diyalogların büyük bir kısmında aktif olarak kullanılıyor ve karışmazdakileri becerilerimiz doğrultusunda yeri geldiğinde yalan söyleyerek, yeri geldiğinde korkutarak manipüle etmemizi sağlıyor.

Oyunda bir de Kriz anları var. Kriz dediğimiz şey aslında oyunun tur tabanlı dövüş kısmı ama dövüş kısımlarında bile illa dövüşmek zorunda değiliz. Kriz başladığı zaman ekranın sağ tarafında buna dair ipucu alıyoruz. Örneğin diyor ki "ya sunu sunu didir, ya etkileşim hale getirecek bir şey bul, ya da çıkış yolunu aç". O zaman anlıyoruz ki doğrudan düşmanın üzerine gitmek yerine bilgisayar konsoluna ulaşarak kilitle kapıyı açabilir ve savaşmamıza gerek kalmadan oradan uzaklaşabiliriz. Kriz anlarında tur başına bir aksiyon ve belli miktarda yürüme hakkımız var. Bu aksiyon hakkını ortamdaki kişilerle konuşarak veya cihazlarla etkileşime geçerek de kullanabiliyoruz ve yine Might, Speed, Intellect harcararak çeşitli şeyler yapabiliyoruz. Yalnız her ne kadar her Kriz'in farklı deneyim sunacağı söylenmiş olsa da ben çoğunlukta çözülmesi gereken bir bulmaca veya "vay canına" dedirten şeylerle karşılaşmadım. Düz savaşmak istiyorsanız zaten aksiyonlarınızı doğrudan düşmana dalarak veya büyü yaparak harcayabiliyorsunuz ve bunlar da normalin dışında bir taktik.



## RENGİNİ SÖYLE AKINTINI TANI

■ **MAVİ:** Bilgelik, aydınlanma ve mistisizmi temsil eder. Ruhunu ve zihnini yeniliklere açan, meraklı karakterlerin rengi.

■ **KIRMIZI:** Tutku, duygu, cülem, hevesi temsil eder. Anı yaşayan, yaşamdan zevk alan, kibirli sesini dinleyenlerin rengi.

■ **ALTIN:** Adalet, uzlaşma, çoğunluğun iyiliğini temsil eder. Hayatın zortlarına kişisel değil de geniş bir perspektiften yaklaşanların rengi.

■ **YEŞİL:** Yardımseverlik, fedakarlık, empatiyi temsil eder. Kendinden önce başkalarını düşünenlerin rengi.

■ **GÜMÜŞ:** Güç ve şöhrat hayranlığını temsil eder. Başkalarının hayatını etkilemek, akıllarına kalmak isteyenlerin rengi.





gerektirmiyor zaten. Ama Krizlerin tadını kaçıran bir etken var ki bu aynı zamanda oyunun genelindeki zevki azaltan ortak bir sorun: Tınnı modu.

### GOD MODE ACTIVATED!

Hani eskiden oyunlarda hile kodu girer Tınnı Modu'nu açardık ya. İşte *Tides of Numenera*'da oyun ilerledikçe bu mod doğal olarak kendiliğinden açılıyor. Farkında bile olmadık fazla güçleniyorsunuz, daha doğrusu oyun zorlaşmıyor ve gücümüzün altında kalıyor. Mesela Intellect havuzum 24 puan. Edge mekanikliği de ilk 3 efor havuzundan puan yemiyor. E 1 puan Intellect harcasam bile yapmam istediğim işte %100 başarıya ulaşıyorum. Dilediğim zaman karımdakini korkutuyorum, yalan söylüyorum, her türlü makineyi hack'leyebiliyorum, her türlü düğmayı konuşarak kandırebiliyorum. Oyunun başından sonuna kadar başarsız olduğum girişim sayısı bir elin parmağın geçmez desem durumu daha iyi anlayabilirsiniz. Yarı oyunun bir zorluğu yok. Gerçekten yok. Ne isterse yapabilen bir karakter var elimizde ve bu karakter oyundaki 2-3 yer harış ölemiyor bile. Eyvah hata yaptım, geçertiler adanımı demeye kalmadan hesap

dirilip geri geliyorsunuz ve sorun da ortadan kalkıyor oluyor. Evet, *Tides of Numenera*'da ölmek de oyunun doğal bir parçası ve hatta bazı görevlerde ilerlemek için yapmanız gereken bir şey. Öldüğünüzde zihninizdeki labirente geri dönüyorsunuz, varsa buradaki görevleri de yapabiliyorsunuz ve bir geçitten geçip tekrar bedeninizde uyanıyorsunuz. Yok arkadaşlarımız bile bu duruma alışık olduğu için kimsede şaşırma falan olmuyor. Her ne kadar bu yeniden doğuş mekanikliği oyunun hikâyesi anlatımı içinde son derece anlamlı olsa da "başarsız olma ihtimali" diye bir şey olmayınca oyun size aslında bir mücadele de sunmamış oluyor.

Buradan şuna geleceğim. *Tides of Numenera* altında gerçek anlamda bilgisayarınızda oynadığınız bir masasıtı oyunu gibi. Nasıl bir masasıtı oyununda size e anki durumu Zindan Efendisi anlar, hatta iyi bir oyuncuya inanılmaz detaylara girer, sahneyi gözünde canlandırmasını sağlar ya. *Tides of Numenera* da aynen bunu yapıyor. Bir karakterle diyalog başlattığınız anda gıysısının renginden adamın parmağındaki yüzüğe, etrafındaki belli belirsiz aurdan gözlerinin donukluğuna kadar acayip detaylı tasvirler oluyorsunuz. Bu oyunda tıklayabildiğiniz her şey için geçerli.

İçinde 1,200,000 kelimelerin bulunduğu bir oyundan bahsediyoruz çünkü. Tek bir kıyafet konusurken bile yeri geldiğinde 4-5 sayfa kitap okumak gibi hissettiren bir oyun. Ama işte bu okuduğumuz tasvirler çoğu zaman kargamızdaki görüntüde karşılığı bulamıyor. Mesela Sırfi ile konuşuyorum, rikonun gelecekleri gereği öremek için kollarını vermiş ve yerine mekanik kollar takılmış. Ama zoom yapıyorum, adamın kolları mekanik değil. Ya da oyun bana Hiro'yu tasvir ediyor. Bir elinde piposu, bir elinde asa var diyor, ama gördüğüm adamın ne piposu var, ne asa. "Bir anda gıysısının önünü açıp göğsünü gösteriyor" diyor, ama kargamda içinde tıkk yok. Yarı aslında oyun masafistünde olduğu gibi her şeyi gözünüzde canlandırın istiyor, ekranda gördüğümüz kısma sadece bu canlandırılmaya temel hazırlama amacı.

### ELESTİRİYORUM AMA BİR SOR NİYE

Arkasında bu denli sağlam ve titiz bir ekibin bulunduğu bir oyunu eleştirmek kolay iş değil, fakundayım. Ama işte olay eninde sonunda *Tides of Numenera* yeni *Planescape: Torment* mi? sorusuna geliyor. Oyun çıkmadan yalınışık bir hafta önce oyunun



Bronze Sphere, Planescape: Torment'te de vardı ve oyunda büyük önem taşıyordu.

## MERECASTER DENİLEN BİR ŞEY

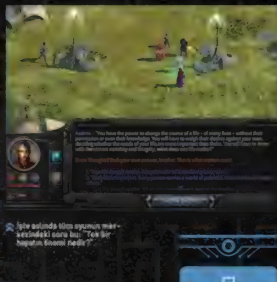
Merecaster'lar *Tides of Numenera* dünyasında bulabildiğimiz çok özel eşyalar ve bu eşyaların içerisinde bulunan hatıralara katılmamızı sağlıyorlar. Bu hatıra kısımları tam anlamıyla görsel romanlar gibi akıyor. İlk önce içinde bulunduğumuz durumun bir açıklamasını okuyoruz ve "şimdi ne yapacaksınız" sorusuna cevap vererek bir sonraki kısma geçiyoruz. Yaptığımız şeyler geçmişti değiştirebiliriz ve dolayısıyla günümüzde doğrudan etki edebiliriz. Bu merecaster'ların bazıları ana hikâye için gerekli olsa da birkaç tane de ekstra mevcut ve tümünü toplayarak başarımlar kazanabiliyoruz. Ben size ana hikâyeye dışındakilerin yerlerini de söyleyeyim de bir başarımlar benden olsun. Necropolis'te 4 tane Merecaster var. Biri 1254, biri 5163, biri 6135 nolu kabirlerde. Birkaç kabir gezdikten sonra genelde 4443 nolu kabirde

Hiro ile karşılaşılırsınız, dördüncüsü de onun üzerinde. Sanctuary of Miel Avest krizi sırasında hemen doğu tarafında göreceğiniz cesedin üzerinde merecaster var, bir karakterinizi hemen oraya yollayverin. Diğer 3 Merecaster ise Bloom'da bulunuyor.

Biri Old Slave Block'taki Murden Lair'de bulacağınız Murens Treasure Room içinde. Biri Vast Interior'daki Shrine of Chilla suna odasında. Sonuncusu için ise Dragoon's Price görevini Magmatic Annuet'i değil, Navigative Cortex'i vererek bitirmelisiniz.



1. Screenshot  
2. Screenshot  
3. Screenshot  
4. Screenshot  
5. Screenshot  
6. Screenshot  
7. Screenshot  
8. Screenshot  
9. Screenshot  
10. Screenshot



**TIDES OF NUMENERA YAPILMIŞ EN İYİ İKİNCİ CRPG DEĞİL BELKİ AMA, KENDİ ÇİZGİSİNDEN ÖDÜN VERMEMİŞ, ÖZEL BİR YAPIM.**

İnsanlar arasında **Colin McComb**’ı Twitch yayınıyla tanıştım, bir yandan *Planescape* oynayıp bir yandan *Numerica* ile ilgili sorulan yanıtlarıyordu. Orada oynatılan tatmin etmek, izlemek, benzer bir deneyim, yastaklık için ne kadar cabaladıklarına bizzat şahit oldum. Ama bu istek, bu sevk bazı yerlerde tene tepimizi de düğünüyordu: *Torment*’te övülen ne varsa daha fazlası *Numerica*’da olmalı diye düşünelim sanki. Örneğin *Torment*’in diyaloglarının fuzulünü övüyor, *Numerica*’da daha fazlası var. Bu elbette köktü bir şey değil ama bir noktadan sonra bu kadar detayın insanı yordadığını söylemek zorundayım. *Torment*’te baki dövüşleri konuşarak bile geçilebiliyor diyor, bunda tek bir kişiyi bile öldürmeden oyunu bitirebiliyorsun. Ben oyun boyunca tepilansız anca 4-5 kişiyi savayıp öldürmüştüm. Kız başışında da soyfedim gibi oyunun karşısına zorluk çıkarmakla bunları tam anlamıyla bir hikâye oyununa olmasın neden oluyor.

Bunun dışında eleştirilemeyen noktalar yok mu? Elbette var. Yöf arkadaşları arasında Torment'teki kadar orijinal ve akıldan kalıcı olmamış bir deşme önemli bir eksi. Tamamen Rhin var çok güzel bir karakter olarak, ama onun bile "kişisel görevi" uzun sürmüyor ki. Vazgeçilmez olmaları sağlayacak bir hacf kuramam ben hiçbir karakterle. Bu karakterlerden hiçbirini ben de bir Mortie. Yöf Fall-From-Grace etmesi yarattı. Çünkü aralarında muhabbeti bile çok kırıltı. (Bunun bir hatı olduğunu ve ilenleri yamamaları dediğime söylemişti McComb). Orsineğin Anamnezi ve Perception yeteneklerini önemsemeyen bir oyuncunun oyunun sunduğu içeridin aslında önemli bir kısmından habersiz kalacağı

şerhleri var. Kitapta bittalyaşlar bir yere giderimleri bile eşi bana göre. Şere tabanlı toduca sıralanmı aşır, herlemesi, özellikle çok düğünları kırklerde sıranmı gelmesim beklemesim şüküdele eğerleştirmiş gerekem bir nokta. Haritannı düğün uçundaki bir eyyaza tölkeyip sandı yarılmaymezz gibi ağıklamamı gerekem oyuunmı yarıttığı o gerekem havayı baltalayabilmeyi şartı geldind-e. Yayıp gerekem bazeem şaka şakallı takip etmeye kalkmamı, özellikle de Kız analında bünün elektrö şourunları yu açması gibi baltalayabılıyılır. Tamam böyle yayım etmiş gibi eşi gördüğüm yonları sayıyorm ama Plancopce: *Torment* karşı duyduğum dınnı sevdaya rağmen bününler görmezzden gerekem "kussuznu bir bir oymn ölmü" imalı cemezi doğru bulmuyorum.

*Tides of Numenera*'nın derdi size sonuna kadar ilgili talep edeceğimiz ve her adımı değerlendiriz k. arnalarla pekiştirileceğiz bir hikâye anlatmak. Miel Avest'e Acedin ile konuşurken oyunun temel fikrini arındırdı. Tek bir hayatın önemi nedir? sorusunu cevabını içtenlikle düşünmenizi sağlıyor. Planes- ceve Formet'in üzerinde bulunduğu yakın bir etk birkimki, Bu bakımdan düşünceye *Tides of Numenera* için elmsu diyebiliriz. Arma aynı zamanda daha iyisi olablirdi de diyebiliriz. Bundan 10 yıl sonra hakkında "Simyide kadar yapılmış en iyi ikinci CRPG" denemeycek belki ama yeni fikirlerle desteklendiği takdirde çok önemli bir yer kapayacağına inanım tam. Bugün için notumu su anki halini göz önüne alarak veriyorum ve her şeyse ağlının çizilmesini kısırlayarak böyle bir oyun yaratıldığı için Xil'e koca bir par tepek ileri ediyorum.



- [illegible]



- [illegible]

8+

**SON KARAR**

Kendinizi bir benzeri  
daha olmayan bir  
dünyada bulmaya  
hazır mısınız?



O TÜR: Simülasyon O YAPIM: Jutsu Games O DAĞITIM: PlayWay O DİJİTAL İNDİRME: 24 TL (Steam) O YAŞ SINIRI: 12+  
O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-114-911

Siz siz olun yanan tost makinesine nemli havayı atmayın. İşin gerisini kadına.



Yapılış, bilgisayar oyununun 911'den fikir almak isteyen girişimci ile aynıyla yüzüne kapattı.

# 911 OPERATOR

İlk yardım çağrı merkezi çalışanının çilekeş hayatı

NURETTİN TAN

**B**azen bağımsız oyunlar arasında öyle çevherler kıyır ki gerçek hazine bulsam ancak bu kadar sevinirim sevgili okuyucu. Stres yönetimiyle aranız nasıl? Bazılarınız üniversite sınavlarına hazırlandığı için bunu gayet iyi biliyor olmalı. Bir kısım okuyucularımız da çalışma hayatında olduklarından bunu zaten her gün tecrübe ediyordur. Öyleyse sizden zor anlarda doğru karar almanızı isteyecek bir oyuna ne dersiniz? Hem de dünyanın en ilginç mesleklerinden birini taklit edeceksiniz. Tamamsa buyurun 911 Operator'a.

## KEDİM AĞAÇTA MAHSUR KALDI! İTFAİYE GÖNDERİN

Görevimiz insanlardan gelen acil durum çağrılarına cevap verip sorunları başarıyla çözmek, hatta hayatlarını kurtarmak. Bunun için emrinizdeki polis, itfaiye ve ilk yardım ekiplerini çağrı gelen noktalarla yönlendirmeniz. 911 Operator'ın daha yüklenme ekranlarında size acil durumlarda neler yapılması gerektiğini anlatan ipuçları göreceksiniz. Bunları iki nedenden dolayı iyice okuyun derim. Öncelikle hepsi gerçekten acil durumlarda yapılması gereken müdahaleleri doğru şekilde anlatıyor, o yüzden gerçek hayata da katkılan var. Oyunla alakalı nedenden ise orada okuduğunuz vakalarla ilgili çağrıları alabiliyorsunuz. Mısal sokak kavgasına şahit olan bir kadın sizi arayıp yardım isteyebiliyor. Siz konuşurken kavga alevleniyor,

biçaklar çekiliyor ve şüphelilerden (hemen polis ağzıyla konuşmaya başladım bak) biri yaralanıyor. Kadın yanına gönderiyorsunuz ve o "Saplı bıçağı çekeyim mi?" diye soruyor. Çek dersiniz adam eşek cennetini boyuyor. Ama nispeten temiz bir kumaş parçası ile bıçağın etrafını sarın ve kesici aleti kesinlikle çıkartmayın dersiniz adam yaşıyor (yapılması gereken de bu).

911 Operator'da 'Kariyer' ve 'Özgür' oyun modları mevcut. Kariyer modunda toplam 15 gerçek şehir haritasında görevler alyorsunuz ve görev sayısı yeni şehirlere geçtikçe artıyor. Özgür oyun modundaysa istediğiniz şehrin haritasını oyun (muhtemelen Google Maps'ten) indiriyor. Dilediğiniz şehri, kasabayı, köyü yazın; 911 Operator bunu bulup indiriyor ve orada oynatabiliyorsunuz. Ama işin zevkli kısmı kariyer modu çünkü burada zamanla para kazanabiliyorsunuz. Başarıyla bitirdiğiniz her görev size para olarak geri dönüşür ve yeni bölüme geçerken bunu topluca harcaatabiliyorsunuz. Nereye? Tabii ki acil durum ekiplerinizle!

## LAMBORGHİNİ KULLANIP HAYYAR YİYEN POLİSLER

Her olaya göndermeniz gereken birim değişikliği gösteriyor. Kaza, gasp, şiddet, cinayet, aşırı hız gibi olaylara polis ekiplerini yolluyorsunuz. Gönderdiğiniz ekip elindeki teçhizatla görevi işini hızla bitiriyor. Mısal polise tablet

verirsiniz trafik cezasını daha hızlı kesiyor. Tabanca yerine M16 kullanırsa çatışmaları daha çabuk sonlandırıyor. Fakat bazı olaylara birden farklı birim göndermek gerekli. Eğer bir çete savaşı varsa oraya iki polislin yetmeyeceğini biliyorsunuz. Destek kuvvetinin yanı sıra ambulans da göndermek gerekiyor çünkü yaralanmalar kaçınılmaz.

Birimlerinize yeni araç takviyesi yapmak da mümkün, örneğin alacağınız bir helikopterle şehrin öbür ucuna rahatlıkla gidebiliyorsunuz. Motosikletli polislerle hız yapanları kolayca yakalayabilirsiniz (ya da paranız varsa Lamborghini alın) ama tutuklama yapılması gereken durumlarda işlevsiz oluyorlar keza suçluyu motora atıp karakola götürüyorsunuz. Oyunun zorluk seviyesi sizin ilk yardım bilginize bağlı, zorlaşınca görevlere vermeniz gereken tepki süresi azalıyor. Bana kalırsa en zorda oynuyor çünkü telefon konuşmaları bu şekilde daha uzun ve detaylı hale geliyor.

911 Operator gerçekten çok orijinal bir fikre sahip. 8 liralık ek paketini de alırsanız oyuna yeni araçlar ve aletler ekleniyor. Beni uzun süreden beri başka hiçbir bağımsız yapım bu kadar oyalamamıştı. Hemen bitmesin diye yavaş yavaş oynadım, o derece. Yeni bir oyun tecrübesi sunacak yapım ayrıyansız mutlaka bakın derim. 7

1. Sokak ilk yardım  
2. Yardım çağrıları  
3. Yardım çağrıları  
4. Yardım çağrıları  
5. Yardım çağrıları  
6. Yardım çağrıları  
7. Yardım çağrıları  
8. Yardım çağrıları  
9. Yardım çağrıları  
10. Yardım çağrıları

# 8+

**SON KARAR**

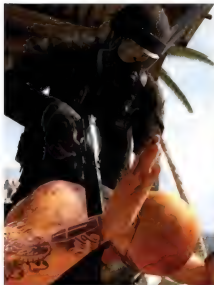
uzun zamandır beni  
oyundığım riske bu  
kadar balağan bir  
oyun deneyimle-  
medim. İlgili  
çalışma kısmı







Ö TÜR: Aksiyon O YAPIM: Ubisoft O DAĞITIM: Ubisoft / Aral O KUTULU FİYATI: 340 TL (PS4 & X-One) O DİJİTAL İNDİRME: 180 TL (Playstore & Steam), 270 TL (Deluxe - PSN & XBL) O YAŞ SINIRI: 18+ O DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-114-wildlands



Kartelin adamları çözü zaman yerel halkı kendilerine çekmek için mitingler düzenliyorlar. Bu yüzden şehir merkezlerinde ekstra dikkatli olmak gerek.

# TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

Bereketsiz topraklar

ALI SEZGİN

**G**host Recon gibi özünde taktiksel takım çalışmasına dayalı bir serinin açık dünya sistemine geçiyor oluşu ta en başından beri tuhafıma gidiyor. Oyunun serinin takipçilerine tuhaf ve yabancı gelecek oluşunu bir cebimizte koyalım baştan. Tabii bu durum oyunun kaliteli olup olmadığı konusunda belirleyici bir etken değil. Ancak bunu geçsek de biraz çekingen yaklaşmak hakkımız diye düşünüyorum, zira "açık dünya taktiksel aksiyon" altından kalkılması hiç kolay olmayan bir tür. *The Division* gibi "açık dünya aksiyon" olarak iyi sayılabilecek, ama işin içine "taktiksel"i katılabileceği pek başarılabilir bir örnek hâlâ akıldardayken, *MGS V* ve *Watch...* Dogs 2 bu konuda iyi örnekler olarak öne çıkıyor, ama bunlar da *Wildlands* gibi takım çalışmasının

ön planda olduğu yapımlar değildi işte.

Yani *Wildlands*'in başarılı sayılabilmesi için hem tatmin edici bir açık dünya sunması, hem bir düşman üssüne farklı yaklaşımlarla girebilme, farklı taktikler uygulayabilme özgürlüğünü barmındırması, hem de takım çalışmasını mânâlı bir şekilde olaya entegre edebilmesi gerekiyor. Eh üstüne güzel de bir hikâye ve canlı karakterler acaba ben *Wildlands*'ten?

## KARTELLER DİYARI BOLİVYA

*Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands* Boliviya'da geçiyor. Oyunun isminin hakkını vermesine vahşi topraklar bunlar, yani insan dolu yerleşke-

lerden çok, doğal ortamlara maruz kalacağımızı baştan söyleyeyim. "Neden Boliviya? Ülkeyi yanlış tanıtıyorlar! Biz Boliviya'da deveye binmiyoruz!" kısmını da fazla eşelemem gerekiyor çünkü oyunda klasik Tom Clancy alternatif gerçekliği söz konusu. Karteller bir araya gelecek ellerindeki muazzam güç ve parayla bütün Boliviya'yı ele geçirmiş bu gerçeklikte. Santa Blanca adını alan bu karteller farklı lider ve organizasyonlarıyla ormanından çölüne, şehirden taşrasına kadar bütün ülkeyi emir altına almış. Büyük patron El Sueno etrafından toplanmış Santa Blanca'ya ek olarak, satın alınmış paralel Boliviya ordusu UNIDAD de bölgedeki tehditlerden bir diğeri. Ordu da ülke de bize karşı yani.





İçin ilginç yanı, ortada uyuşturucu kartelleri tarafından ele geçirilmiş bir ülke olsa da Amerika kendi ajanlarından biri bulunup öldürülene kadar olaya tam anlamıyla müdahil olmuyor. Hatta oyunun başında sadece basit bir intikam görevi mantığında ortama dâlıyoruz. Sonrasında ne ara Bolivya'nın iç işlerine girdik, ne ara dünyayı kurtarmaya karar verdik, bizim olayımız neydi, Bolivya'da çikolatalı gofret sevemeyen var mı gibi sorulara tatmin edici yanıtlar bulacağınızı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Derinlemesine işlenmiş ve sizi neyin neden olduğuna ikna eden bir hikâye kurgusu ve sunumu yok oyunda. Bir şeyler şişpak olup bitiyor yanı.

Es kaza için içine girince de Ghost ekibinden 4 asker olarak bölgeye gelip isyancıların işini yapmaya başlıyorsunuz. Oyunun mantığı da çok basit aslında: İster orman olsun isterse de çöl, asıl amaç bölgenin "uyuşturucudan sorumlu kartel bakanını" bulup hakkından gelmek.

Oyunun ana karakteri Nomad kişilik olarak aşağı yukarı boş bir ilkokul müzik defteri kadar derinliğe sahip. Bolca özgüvene sahip olduğunu her fırsatta dile getiriyor zaten kendisi ama motivasyonu veya orada bulunması hakkındaki düşünceleri nedir hiç bilmiyoruz. Hikâyenin büyük oranda tırtı olduğunu düşünürsek, oyuncuların onlarca saat harcayacağını düşünülüyor bir oyunda daha canlı karakterler olsa fena olmazmış. Arada macaları izleyememeleri üzerine muhabbetleri ve anlamsız goygoyları olsa da bu onları gerçekten yaşayan karakterler yapmaya hiç mi hiç yetmiyor. Oyunun neredeyse tamamında bir boşluk ve amaçsızlık hissi var, ki içi boş karakterler de bu konuda çok yardımcı olamıyorlar.

Oyunun haritası gerçekten muazzam boyutlarda. Tek başına bir bölge liderinin alanını uçakla geçmek yaklaşık 3-4 dakika alıyorsa dersem nasıl bir büyüklüğe bahsettiğimi anlarsınız. Haliyle böyle bir dünyada, o liderleri elinizle koymuş gibi bulmak çok mümkün olmuyor. Bunun yerine ipuçlarını ve ihbarları takip ederek kötü adamın inini veya belirli bir olay anında bulunacağı konumu öğrenip adım adım ona doğru gidiyor olacaksınız.

### DEVİRME DÖRDÜNCÜ ARANIYOR

Bir şeyi netleştirilim: *Wildlands* 4 kişi ortaklaşa oynansın diye tasarlanmıştır bir oyun. Yani eğer oyunu satın alan arkadaşlarımız yoksa alacağınız zevk kafadan diptere düşüyor bir kere. Elbette online eşleştirme sayesinde rastgele başka oyuncularla oynamak da mümkün ama özellikle bu gibi taktiksel co-op oyunlarda rastgele oyuncularla oynamak keyiften çok



Süper alıma güdünüzü serber içinde ip çalısada dağastarı ve taşları süper olar akıllanarak-mıymır olmak üzere-

sinir krizine yol açar malum. Süper takım arkadaşlarına denk gelecek kadar şanslıysanız bilemem tabii. Yılbaşında bana da bir piyango bileti alıp gönderin, ikramiye çıkarsa bilet fiyatının 5 mislini ödeyeceğim, söz!

Böyle diyorum çünkü eski oyuncularda harikalar yaratan yapay zekâ takım arkadaşları bu oyunda ne yazık ki yok. Tek bir hedefe karşı fena tepki vermiyorlar ama istenilen yerde siper alıma veya farklı noktalarındaki düşmanlara karşı düzgün pozisyonlara geçme gibi becerileri yok. Yani ekibim sol taraftı tutsun ben sağa bakayım kafalarına gıreseniz 1 dakikaya kalmaz sol yanınız eleğe döner uyarımız olalım. Ha, hiç işe yaramıyor da değil ama. Mesela oyunda yapmaktan en çok keyif alacağınız şeylerin başında senkronize saldırılar var. Düşmanları işaretliyorsunuz, "sen şuna sen şuna saldır" diyorsunuz, ufak bir geri sayım ve çat! Normalde düşmanı 10 dakikada öldüremeyen süper zeki takım arkadaşımız tek atışta her türlü hayatı organı tutturabiliyor bu sayede. Sadece faydalı değil, çok da zevkli oluyor doğrusu (en azından ilk 20-30 seferinde). Ama bunun dışında dediğim gibi, çatışmalarda sıfıra yakın performans gösteriyorlar. Tek faydalı oldukları şey düşman sizi indirdiği zaman haritanın öteki köşesinde bile olsalar işinlanarak gelip sizi kaldıracabilmeleri.

### BOLİVYA KRİZİ

Bolivya çoğu zaman B adını alarakşilmelele duyduğumuz bize uzak bir ülke olsa da işyanları gerçek Bolivya devleti. Ubisoft'un ukelerini teroris bir devlet gibi göstermelerim protesto ederek Fransa hükümetine resmî nota gönderdi. Ubisoft tarafından edebileceğimiz üzere oyunun hayatı bir dünyada geçtiğini ve gerçekleri yansıtmadığını söylese de tepkileri indirmede. Bolivyalılar özellikle bu tarz bir oyun ukelerine gelecek turlerlerin paklaşımını da etkileyeceğinden endişelendiklerini ve zar zor toparladıkları ülke imajını zarar göreceğini söylüyorlar. Bu sacma krizin nereden varacağını biz de merak ediyoruz. Böyle bir oyunun Türkiye de geçtiğini düşünseniz? Gelecek tepkileri hayal etmek bile istemedim.



YALAN YOK, WILDLANDS KADAR GÜZEL DOĞAL ORTAMLAR SUNAN OYUN SAYISI ÇOK AZ.





Bazı görevler son derece beklenilecek kadar faydalıdır. Düşmanların görünüş alanı ve menzilleri de kalibrasyonun dışında anlaşılmaz düşüyor.



Oyunu tek kişi oynamak gibi tasvip etmediğim bir karar verirsiniz kendilerini genelde bu şekilde kullanacaksınız zaten. Atışlar, hareketlerime ayak uyduracak bir yapay zeka veya daha sağlam bir komut sistemi olsaymış diye sitem etmekten kendimi alamıyorum. Takminde nereye gideceğinizi, ne yapmaları gerektiğini temel olarak söyleyebiliyorsunuz ancak "şu taşın yanında siper al" veya "şuradan baskı ateşi aç" gibi emirler verebilmek bu oyunun çok ihtiyaç duyduğu bir şeydir.

Dört kişi bir araya gelinceyse "oyun mükemmel bir hal alıyor" diyemeyeceğim ama işin rengi bayağı bir değişiyor. Oyuncu grubu arkadaşlarınızdan oluşuyorsa zaten o neredeyse hiçbir şey olmayan uzun yolculukları veya çatışma öncesi planlama evrelerini havadan sudan konuşmalar dolduruyor ki bu da kaçınılmaz olarak olaya tat katıyor. Karakterleri, huynu bildiğiniz oyuncularla geygoy yaparak oynamak büyük fark yaratıyor. Hoş, 4 kişi değilken çıkp duran "kardeş bu oyunu 4 kişi oynat" uyarısından da baygınlık gelmedi değil de neyse...

## BOLİVYA GEZMEK İÇİN GÜZEL, YAŞAMAK İÇİN DEĞİL

Yukarıda hiçbir şey yapmadan geçen uzun yolculuklar demıştim ya, onun sebebi Tom Clancy Bolivya'sının ne yazık ki büyüklüğüne ters orantılı şekilde boş olması. Görevler dışında bir de keşfe dayalı "mini görevler" bu boşlukları doldurmaya çalışmış. Bunlar isyancıların havan topu, erzak gibi destekler gelmesini sağlıyor fakat karakol ele geçirmeler veya arada oluşan rastgele çatışmalardan öteye gidemiyor. Neyse ki oyunda reklamları yapıldığı üzere hemen hemen her görevi farklı yollarla bitirmek mümkün.

Kaç kişi oynarsanız oynaın yüzü birkaç binalık küçük yerleşim haricinde genel bölgelere ekip olarak gizlice girmek çok mümkün değil ama. Çünkü her yerde adam var ve devriyeler normal güzergahlarından çıkp alakaş hareket edebiliyorlar. Bir bir bölgeye girerken drone'la düşmanları



"Düşmanlar gizlice gözlemlenirken şifalı kesildiği görev var. Bunlar oyunun en zevkli sahnelerine evsahipliği yapıyor."



Herkesin de aynı şekilde oynamak istediğini düşünün. Bu, oyunun en büyük başarısıdır. Çünkü bu, oyunun en büyük başarısıdır.

güzlerce taramak, içine girdikten sonra bir kez daha drone atıp plan yapmak ve ardından iş bölümü yaparak çevreyi temizlemek gerekiyor. Yeterince iyi planlayabiliyorsanız, amacınız düşman farkınıza bile varamadan tamamlayabiliyorsunuz. Sorun şu ki atılan taş vurulan kuşa çoğu zaman değmiyor. Dobra dobra girilip bitirile 5 dakikada tamamlanacak görev, sessizliğe kasınca 30 dakikaya kadar sürebiliyor. Kısacası gizlilik, oyunun temposunu haddinden fazla ağırlaştırıyor. Oyundaki görevlerin tamamı eşsiz, enteresan anlarla dolu olsaydı belki bunu anlardım. Ancak görevlerin yarısnı konvoy kesmece, diğer yarısnı da bölgedeki rütbelileri kaçmadan yakalamadan ibaret. Yani klon görevler arasında ilerlerken sessiz olsak ne olacak olmasak ne olacak sevgili okur?

Aksine biraz ortalığı dağıtmak ve vuracak düşman isterseniz oyun bir anda anlaşılmaz tepenize yayıyor. Ekibinizle birlikte çok da zeki olmayan düşman yapay zekasının çalışma mantığını da öğrenirseniz zaten oyunu sökmüşsünüz demektir. Sadece rica ediyoruz herkes keskin nişancı olmaya çalışmasın. 1 kişinin (Beni) önden gidip gerisinin keskin nişancı olup beni korumaya çalıştığı oyun seanslarından gına geldi yemin ediyorum ki. Oyun zaten pek kolay değil, ortada çatışan bir tek ben oluncu filmin sonu iyi bitmiyor genelde. Bu arada bir üs temizlemek için orada bulunan 10-20 askeri alt etmek yetmiyor, belli bir alan içinde top, tüfek, tank, uçak, ne varsa üzerinize yayıyor. Arada yardıma gelen isyancıların da büyük fark yaratılabildiğine şahit olmadım. Oyun zorlayabiliyor ama bu zorluğu sağlayan şey düşman yapay zekası olmamalıydı, alarm çalınca her taraftan üsse doluşan düşmanların sonsuzluğu değil. Özellikle kapalı alanlara girerseniz, kötü bir dövüş filmi misali sıra sıra içeri girip aynı kapının girişinde ölersek ceset yığınları oluşturmaları çirkin bir manzara... Yani taktikseldir?

Görev yapıldıkça ve muhteşem manzarayı takdir etmek istemiyorsanız Ghost Recon'da yapabileceğiniz ne yazık

## PVP YOLDA!

Oyunun ömrünü azaltan önemli detaylardan biri de Ghost Recon'in köklü geçmişini süsleyen, oyuncuların karpı karşıya getiren modların henüz oyuna eklenmemiş olması. Neyse ki Ubisoft bu modun yakın zamanda ücretsiz olarak geleceğini duyurdu. Buna uzulduğum çünkü inceleme yaptığım sırada ekipieri karşı karşıya getiren, kuşatmalı çatışmalı bir çok oyuncu modu oyunun notunu epey arttırabilirdi.







# BAD DREAM COMA

"Allah rahatlık versin" temennisi hiç bu kadar anlamlı olmamıştı

İHSAN C. ASMAN

**U**ykuyla ilk adımlarımızı atarken genelde bilemeyiz hangi diyalara yol alıp, kimlere yahut nelere tutunacağımızı. Evet, rüyalarından bahsediyorum: Bazısının olağanüstülüğü hiç uyanmama isteğini perçinlerken bazılarının da açığı çıkardığı dehşet yahut katkısız elem insanı burun kıvrıdığı gerçekliğin kol-larına atar. *Bad Dream: Coma* da bizi dahil kimsenin sonlandırmayı beceremediği ve huzursuzlukla kavranılan bir rüyayı mekân ediniyor kendine. Neşre ki hayal gücümüz de emrimizde.

## MADDEM ÖYLE, RÜYANIZ HAYROLSUN

Böyle güzel (rahat) duran bir oyun bize neyi nasıl anlatıyor peki? Kimselerin öl(emediği) bir ortamda geçen bir rüyadır. Bunun sebebinin ve bu alemden çıkış yolunu bulmaya çalışıyoruz. Palyaçolar, oyuncak ayılar ve eğer kötü bir çocuk olursanız ortaya çıkacak türlü türlü canavarlar etrafı fink atıyor. Ayrıca yaranalabiliriz ama yaralanmazız hiç iyileşemediği bir yer burası. O yüzden yaptığınız seçimler, kızdırmanız, hasta canını yaktığınız kimseler siz mütemadi bir içkenciyeye taşıyabilir. Oyun her ne kadar bir tıkla/ilerle olsa da etki-tepki çekinde ilerleyen seçim ağırlıklı oynanışıyla hakikaten müthiş bir özgünlük ve tekrar oynanabilirlik kazanmış. Yaptığınız iyilik ya da kötülüğün hikayenin varacağı yerden tutun da mekanlara, hatta bulmacalara kadar etki yaptığınız görmek sevindirici. İlk bitirilişin hemen üstüne, bu sefer safi kötülük yapmak için döndüğüm *Bad Dream: Coma*'nın tuhaf dünyası yepyeni şeyler sundu bana. Farklı bulmacaların, ziyaret edilen yeni mekânların yanında bambazca karakterlerin de eklenmesiyle bir iki-üç saat daha gömdüm kendisine acımadın. Üstelik şu an bile denemediğim o kadar şey var ki... Oyun bu yanıyla tam not aldı benden.



Buzmezarlık insanın tuğleminden daha diken ediyor cadden...

Ya bulmacalar? Genel olarak kafa çalıştırıcı, insanı farkı açılardan düşünmeye sevk eden başanlı bulmacalar hâkim oyuna. Gene de yer yer piksel avına varan durumlarla karşılaşmam beni bir nebze üzdü. Bir de bir iki yerde envanterindeki bazı objelerin birtakım özel işlevleri olduğunu fark edecektim. Keşke bu noktada ipucu tadında bir bilgilendirme yapılsaymış zira bu işlevleri ilk seferde bir mantığa dayandırmak zor. Kısacası birkaç ufak sıkıntı dışında tıkla ilerle sevenleri tatmin edecek bulmacalar var oyunda.

*Bad Dream: Coma* gayet minimalist bir sanat anlayışına sahip. Çizimlerin tekinsiz sadeliği, iyi seçilmiş sesler ve özgün müziklerle birleşerek sağlam bir atmosfer yaratılmış. Gerçekten karanlık ama bir yandan da ufak dokunuşlarla güzelleştirilebilir bir dünya/rüya adım-ladığınızda iktâ oluyorsunuz oynarken.

Karanlığı kadar türlü değişik hissi tetikleyen yoğun duygusalılığı da etkili bu atmosfer yaratımında. Bir yanıyla da oyunun görselliği *Neverending Nightmares*'i andırıyor. Bu oyunda da oldukça rahatsız edici, yer yer şiddet dozajının epey yükseldiği sahneler göreceğinizi belirtiyim.

## UYANMADAN ÖNCE

Oyunu genel anlamda beğendim arkadaşlar. Bulmacaların yoğunluğu belki tıkla ilerle türüne uzak oyuncuları itebilir ama gene de *Bad Dream: Coma*'nın etki-tepki seçim sistemiyle iyice güçlenmiş kendine has ortamlarını deneyimleyin derim. Yeniden oynanabilirliğiyle de parasının hakkını fazlasıyla veriyor. Ve emin olun, sadece başarımları değil bu acayip dünyayı kaplayan sis bulutlarını da dağıtacak: sizler her yeni oyunda, ☺





**7+**

**SON KARAR**

Kutub, herkeşe göre değil ama dünyada çizgisizlikten sıkılanlar ve seçmeksizin sonuçlarını yaşamayı sevenler için büyük iş.

O TÜR: Strateji O YAPIM: Jububee S.A. O DAĞITIM: 1C Company O DİJİTAL İNDİRME: 39 TL (Steam), 42 TL (IPlaystore) O YAŞ SINIRI: 12+ O DAHAŞI İÇİN: jububee.pl/en.realpolitiks.html

Ayarız, dünyanın su anki halıyla kapışacak seviyede kolu.



# REALPOLITIKS

Herkesin politikasına kimse karışamaz!

ARES AYBAR

**Ü**lkemizde ve dünyada siyasetin hareketlendiği, yıllardır yaşanmamış farklı olaylarla karşılaştığımız bir dönemdeyiz. Neredeyse her gün başımıza gelen yeni bir olay nedeniyle gün geçtikçe daha da kötüleşen bir ortamda yaşamaya çalışıyoruz. Keşke bütün gerginlikler sadece oyunlarda kalsaydı, entrikaları *Realpolitiks* gibi strateji oyunlarına bırakabilseydik ve oyun da iyi olsaydı keşke...

Realpolitiks'in üç farklı başlama tarihi ve her dönemin farklı bir mottosu var. 2020 yılının konusu "dünya yetmez". Gerçekçi öngörülerle ülkeler arası dışişmenin tavan yaptığı, kimseye elindekilerle topağın ve gücün yetmediği bir dönemde ülkemizi seçerek oynama başlıyoruz. 2050 yılında, 3. Dünya Savaşı'nın enkazında elde avuçta bir şey kalmamış ve kimi bildiklerimizin yok olup, yerine türeyen yeni ülkelerin olduğu bir zaman dilimindeki "alacakaranlık" döneminde politika üretmeye çalışıyoruz. 2222 yılında ise tarihin tekrardan ibaret olduğu düşüncesinden yola çıkan "yeni dünya düzeni" etkisiyle kimi tanıdık, kimi yeni ülkeler arasından başlayıp yolculuğumuz.

Haritadaki bütün ülkeleri seçme özgürlüğümüz var. Bu şekilde en iyi ülke olmaya çalışarak klasik strateji oyunu başarisına ulaşabiliyoruz. Bunun dışında oyunun bize önerdiği ve her dönemde farklılaşan hikâye modları bulunan ülkeler de var. 2020 yılında Türkiye ile başlayıp Kıbrıs'ı bağımsızlığa kavuşturmak ya da Rusya ile batıya ilerlemek gibi gerçeğe dayanan hedefler oyunu ilgi çekici kılıyor. Dünya savaşından çıkmış Avrupa'yı yönettiğimizde Fransa ve Almanya'yı sınırlarımızda tutarak birliği bozmamak ya da asırlar sonra yeniden kurulan Roma İmparatorluğu'nu eski güzel günlerine döndürmeye çalışmak güzel deneyimler yaşatacak türden. Bütün bu örneklemelerden de anlaşıyor ki kendini defalarca oynatabilecek bir oyun olmuş Realpolitiks. Tabii ilk seferinde sevebilirsek...

Puanını görmediğinizi ve buraya kadar okuduğunuz sonucunda ne kadar güzel bir oyun diye düşünürken birden yazdığım cümle ile yaşadığını varsayıyorum. Evet, ne yazık ki sevimlisi zor bir oyun. Ekonomik, askeri ve siyasi kararlarımıza bağlı olarak ülkemizin durumunu belirleyebiliyoruz. As-

ker sayısını arttırmak, herhangi bir ülkeye ajan göndermek ya da bir ülkeye yardım etmek bunlardan birkaçı. Tabii hepsinin etkisi duruma göre değişiyor. Gönderdiğiniz ajan yakalandığında o ülkeye bozucu olduğunuz gibi siyasi propaganda yaptığınız ülkeyi iyi veya kötü anlamda karıştırabiliyorsunuz. Ayrıca, duble yol yapmaktan tutun da endüstri üretimini benimsemek, tek çocuk politikası, yeşil enerji yatırımları gibi farklı başlıklarda geniş bir yelpazeden projeler başlatabiliyoruz. Nadiren, X ülkesine demokrasi getirmeye yardımcı olma veya seçimlerde rakip partiye davranış şeklimizi belirleme gibi bize sorulan önemli soruları cevaplamamız gerekiyor. Tabii kısıtlı seçeneklerimizle ak veya kararı seçiyoruz. Ayırtılı olmasa da mikro yönetime el atarak ülkenizdeki bir şehirde işsizlik nedeniyle huzursuzluk çıktığında hemen bu konuda atacağınız adımlar sonucunda işleri rayna oturtabiliriz benzeri hamleler de politika yaşamınızı çeşitlendiriyor. Ancak bütün bunları yapmamak o kadar zahmetli ve karışık ki bir türlü adapte olamıyoruz. "O neredeydi, bu ne zaman bitecek, diğer ülkeler ne durumda" gibi sorular içimde bulunmaz olası. Arayız de insanı sınır ediyor. Özellikle proje seçmek içince... Alt tarafı diplomatik ilişkileri geliştirmek istiyorum ama yapana kadar kan ter içilmedi kalyorum.

Konu ilginizi çektiyse ya da türü seviyorsanız, oynanabilirliğini baltayan bu durumları katlanmayı denemlisiniz. Yapılacak ve katlanacak çok şeyin olduğu, abillerini örnek alarak önemli yerlere gelebilecek bir oyun var karşımızda. Siz yine de emekleme döneminde olduğunu unutmayın. (7)



Başarılı oyun

Alternatif senaryolar

Ayarız çok köklü

Temel oyun mekanikleri geliştirilmedi

# 5+

**SON KARAR**

Uzun zaman önce politika naziriydi



Ö TÜR: Bulmaca / Platform Ö YAPIM: DazLog Studios Ö DAĞITIM: Badland Games Ö DİJİTAL İNDİRME: 10 TL (Steam), 18 TL (Playstore)  
Ö DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-114-boor



Bas, beleya gitmiş gibi funnılar için kırmızı başlıklı bu yıl da çok moda.



# BOOR

Kırmızı başlıklı kobay kız

HAZAL ÇAMUR

**K**obay olmak nasıldır bilirsiniz. Bir deney yürütülür, sonra o deney kontrolden çıkar, iş yine dönuş dolaşır size gelir. Sıradan bir deney malzemesiyken bir de bakmışsınız ki kurtulmuş sizin ellerinizde arıyor. E hani kobaydık? Ne oldu da kurtarıcı rolüne büründük? Şeytan diyor yardım etme, ettiklerini bulsunlar. Ama öyle olmuyor işte. Sanırım bir gün bu dediğini yapan bir oyun çıkarsa en çok ben sevineceğim.

BOOR, oyundaki en büyük düşmanımız dönüşecek olan kontrolden çıkmış yapay zekânın adı. Eden adlı ütöpik bir şehri idare etmesi için yaratılmış dev bir makine. Bilim dünyasından kopup Eden'deki bu ütopyaya katılanların hayatını kolaylaştıracak bir güç (güya). Ama tabii ki BOOR kontrolden çıkıyor ve bu Cennet Bahçesi adlı yere kâbusu getiriyor. Ancak tüplerde sırasını bekleyen kobaylardan biri olan kırmızı başlıklı kızımız, robotların kontroli sırasında çatlayan camla birlikte uyanıyor ve kaçıyor. Onu uyandıran Donovan adındaki bilim insanıysa kendisine ulaşmış hapsoldüğü yerdan çıkarmasını, BOOR'u ancak kendisinin durdurabileceğini söylüyor. Ha tabii yolda bol bol nasıl da meslektaşları tarafından yanlış anlaşıldığını, BOOR'un nasıl da büyük bir potansiyele olduğu-

nu anlatıyor. İşte BOOR ile yola böyle başlıyoruz. Ve ben o yolda aradığımı bulamıyorum.

Başkarakterimiz kendini çoğaltabilen küçük bir kız. Onunla birlikte çeşitli odalarda bulmacaları çözerek ilerliyoruz. Kızımız yalnızca bir kopya yaratabiliyor ve klonun etrafındaki çember de ne kadar vakti kaldığını gösteriyor; süresiz değil yani. En sonunda çember nokta hâlini alınca, puf, klon olup gidiyor. Ayrıca bir klon yarattığımızda gerçek bedenimiz uykuya dâliyor ve hareket ettirilemiyor.

Bu klon bizim en büyük kozumuz. Koridorlarda bizi bekleyen çeşitli robotları şartırmak, taretleri kandırmak için birebir. Bölümlerdeki bulmacaları çözerkenki en büyük yardımcımız da yine o. Zaten oyun geniş bir hareket yelpazesine sahip değil. İlerlemek, zıplamak ve kendimizi klonlayarak klonu hareket ettirmek dışında yapabildiğimiz bir şey yok. Ama bunlar da bulmacaların çözümünü için yeterli hareketler. Aynı şekilde boss dövüşleri de yine bu hareketler aracılığıyla gerçekleştiğinden eli ayağı birbirine pek dolatırmıyor anlayacağınız.

## KLONİLEŞME

Biz ilerledikçe Eden'de hapsolmüş

ya da BOOR yakalamadan kaçıp başka yere sığınmış diğer kişileri de görüyoruz. Sonra anlıyoruz ki Donovan bize tüm detayları vermemiş. Ama işte, BOOR yine de özgün bir konuya sahip olmaktan çok uzak. *Porto'a* bir tutam *BioShock* karıştırarak ortaya çıkarılmış, hikâyesi merak uyandırmayan bir kurgu. Dahaşı, mekanikleri de sıkıntılı bir oyun. Özellikle zıplama hareketinin gecikmeli ve ağırduan alarak çalışıyor olması çok can sıkıcı.

BOOR'un kimi bulmacaları eğlenceli ve düşündürücü; fakat boss dövüşleri genelde tekdüze ve sıkıcı. Tüm boss'lar üçlü sistemle çalışıyor. Yani biliyoruz ki her boss hareketlerini üç kez tekrarlayacak ve üç turda yenilecek. BOOR'un kendisiyle olan son dövüş de sürprizlerden uzak oluınca benim hayal künkli-ğim daha da arttı.

Sıkıntılı mekanikleri, bilindik konusu ve sıkıcı boss dövüşleriyle umduğum kadar tatlı, küçük bir oyun çıkmadı BOOR. Oynarkenki tek tesellim, kimi bölümlerin gerçekten güzel biçimde düşünülerek tasarlanmış ve çözüldüğünde de keyif veren cinsten olmasıydı. 3-4 saatlik kısa yapısına rağmen tadı damağımda kalmadı, biraz daha oynama isteğı uyandırmadı. Keşke üzerinde biraz daha çalışılıysaydı. *T*





# FAERIA

Magic the Gathering ve Hearthstone'un Yasak Aşkı

■ NURETTİN TAN

**A**rkaada o kadar çok kart oyunu çıktı ki artık benim kendimi kumarbaz gibi hissediyorum. Küçükken evdeki iskambil kartlarıyla kendi halimde fal açarken babamın bunu bana yasakladığını hatırlarım. Rahmetli ne şekilde olursa olsun iskambil kartlarına dokunmamı istemediği, herhalde büyüünce böbreğimi pokerde kaybetmemden korkuyordu, bilemiyorum. Ama ne oldu bu sefer, paraları sanal ortamdaki kart oyunlarına gömdük. Kısacası bu ay yeni bir kart oyunumuz var ama bu seferki güzel gibi sanki.

Hearthstone tuttuktan sonra kart oyunlarının nüfusunda hatırı sayılır bir artış oldu. Bunlar arasında benim en gözme çarpanı *Duelyst* idi. *Hafif Might and Magic*: Heres'vari savaş alanı mekanikleri ve kartların karışımı olan oyun bir hayli sevildi. *Faeria* ikisinden de farklı olduğu için ilgi çekti bir oyun çünkü *Faeria*'da savaş alanımızı bizzat biz yaratıyoruz.

## TOPRAK, ATEŞ, SU, TAHTA!

*Magic the Gathering* oynayanlar bilir, büyü gücünüzü orman ve dağ gibi topraklardan çekersiniz. Bu toprak kartları elinize gelir ve siz onu oyuna katarak mana olarak biriktirirsiniz. *Faeria*'da bu toprakları savaş alanında siz şekillendiriyorsunuz. İki oyuncu aralarında altıgenlerden oluşan boş bir alanda karşı karşıya

geliyor. Sıra gelen oyuncu bu altıgenlere dileği toprak şeklini yerleştirir, ancak bu topraklar üzerine yaratık çağırabiliyor. Rakip oyuncuya dayak atabilmek için de bu topraklar üzerinde ona ulaşmalı ve yaratıklarınızı saldırtmalısınız. Toprak çeşitleri deniz, dağ, orman ve çöl olmak üzere dörde ayrılıyor. Bir de vasıfsız topraklar var ki dilerseniz sonradan bu vasıfsız ormana ya da dağa, kısacası özel toprağa çevirebiliyorsunuz. Her turda bir özel toprak ya da iki vasıfsız toprak dikişime şansınız var.

Bu toprak dikme olayını satranç gibi dikkatle izlemek gerekir çünkü rakip yakınına bir yere özel bir toprak koyduğunda burnunuzun dibine sürekli yaratık çağırabilir ve bu durumda kendinizi savunmanız zorlaşabilir. Toprakları öyle dizeceksiniz ki hem rakip size ulaşamayacak, hem de çevredeki mana kaynaklarını sömürebileceksiniz. Ne, mana mı? Evet, oyunda mana var...

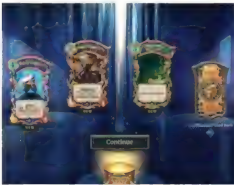
## DAĞLAR YARATIN, YARATIKLAR ÇAĞIRIN VE RAKİBİNİZİ EZİN!

*Hearthstone*'un her sıra başı artan 1 mana kristali kuralının tersine *Faeria* size her turda 3 mana veriyor. Kullanmadığınız mana sayısı bir sonraki tura ekleniyor, yani bir kayıbniz olmayor. Ayrıca haritada illebeceğiniz dört mana kaynağı daha var, bunları sömürmek için yanındaki toprağa bir yaratık indirmeniz gerekir. Aynı

*Magic the Gathering*'de olduğu gibi *Faeria*'da da farklı elementleri karıştırarak deste yapabiliyorsunuz, yani sadece orman yaratıkları odaki deste yapmanız şart değil.

Oyun daha girdiğiniz andan itibaren kazandığınız başarılar, günlük görevler ve her gün düzenli bağlantınıza göre sizi ödül manyağı yapıyor. Oyunu öğrenme aşamasında yendiğiniz bilgisayar kontrolündeki rakipleri geçtikçe hazır desteler alabiliyorsunuz. Bunlar güzel şeyler ama eğer biraz para ödeyip iki paket kart açmak istiyorsanız 18 lirayı gözden çıkartmalısınız. Hatta oyuna yeni gelen ek paket *Oversky* edinmek isterseniz 25 doları cüzdanınızdan Steam'e kurban etmelisiniz.

*Faeria* kesinlikle P2W değil. Deste katan, altın kazanma, kart yaratma/yok etme mekaniklerini doğrudan *Hearthstone*'dan alırken (ki gayet başarılı bir para kazanma yöntemi) konu düellaya gelince tamamen farklı bir oyun çeşidi sunuyor. Ne kadar kart oyunu varsa hepsinin iyi yanını almış ve bunu kendi potansında harmanlamış diyebiliriz. Sıkıldığımda iki el oyun atmak için giriyorum ve girmeye devam edeceğim. Eski bir *Magic the Gathering* oyuncusu olarak *Faeria* için rahatlıkla olmuş diyebilirim. Bu arada kesinlikle *Iron Fist* izlemeyin... Arkadaş nasıl kötü bir final bölümüydü o... (f)



Burada rakip burnunuza altıgen kartlar geldi ama ben de bütün mana kaynaklarını isgal ettim.





O TÜR: Macera O YAPIM: Infinite Fall O DAĞITIM: Finji O DİJİTAL İNDİRME: 31 TL (Steam) O YAŞ SINIRI: 7+  
O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-114-night

# NIGHT IN THE WOODS

Bu orman başka orman

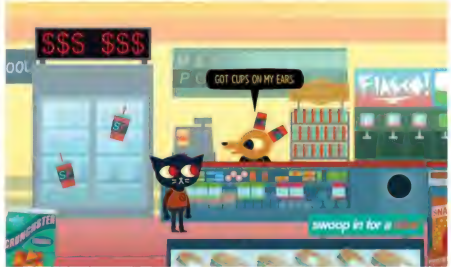


● VOLKAN TURAN

**N**ight in the Woods içerisinde insan bulundurmuyan ama insanların dünyasını anlatan çok ilginç bir oyun. Aslında oyun demek biraz yanıltıcı olabiliyor, interaktif bir kitap diyebiliriz. Yani ortada bir hikâye var ve biz bu hikâyenin ortasında karakterimiz Mae'ye yön veremeye, olan biteni anlamaya kasıyoruz. Elbette bu "oyun değil bu" demek değil, sadece "soldan sağa, sağdan sola gidebildiğiniz, hoplayıp zıpladığınız, platform öğeleri taşıyan koyu bir macera oyunu bu" demek istemiyorum. Yoksa bu tip oynanış öğeleri her daim bulunuyor ama asıl işiniz karakterinizi bir sokaktan bir çatıya çıkarmak ya da sonu kapalı bir yolda çıkışın nerede olduğunu ve oraya nasıl ulaşacağınızı bulmak değil. Oyun size "bir şeylere kafa patlatın hadi" de demiyor zaten. Bir kitap okurken sayfaları bazen nasıl da çok iyi anlamasınız dahi çevirirsiniz ama daha sonraki sayfalarda okuduklarınız daha bir anlam kazanır, *NiTW* da aynı yöntemi kullanıyor. Oyuncusunu biraz sabretmeye davet ediyor.

## KEDİ VE KÜRKÇÜ DÜKKANI

Mae geçmişte yaşadığı bazı olaylar sonrasında evine geri dönen genç bir kedi. İlginç muhabbetleri olan bir anne ve babaya sahip. 20 yaşında ama olgun bir kedi o. Kedi dediğime bakmayın, insançıl bir genç ruhuna sahip. Ergenliği geride bırakmış, monotonluğa adım atmış ve kendisiyle ayak etme becerisini kazanabilmiş. Ailesi olsun, arkadaşları olsun, komşuları olsun, mahallesindeki yabancılar olsun aslında hepsi tanıdığınız insan türlerinden parçalar taşıyor. Kimisi gizemli, kimisi gıybet sever, kimisi kurnaz, kimisi sevimli, diğeri gaddar, diğeri korkusuz, diğeri yalancı, biri polis, biri pizzacı... Bu böyle yazıyor diyor dostlar. Oyun boyunca eviniz, mahalleniz, mahallenizin biracılık yazıyor, rüyalarınız ve bilgisayar ekranınız arasında gidip geliyorsunuz. Karakterlerin yerleri genelde belli ama hangi olaydan önce veya sonra gider-



Her diyalogun derin anlamları tasarımcıların beklentisi insan. Ama böyle olmuyor tabii.

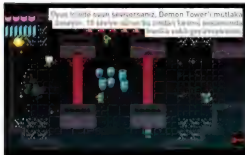
seniz ona göre konuşmalarınız değişiyor. Oyunda o kadar fazla diyalog var ki oyun bittiğinde, ki bu da yaklaşık 10 saat, gerçekten bir kitap okumuş kadar yazı okuduğunuzu hissediyorsunuz. Tabii ki bunu yapmak için öncelikle orta düzey bir İngilizce bilginiz olması gerektiğini hatırlatayım ama bu da sadece için kaygı değil. İngilizce bilseniz bile biraz popüler kültürden, biraz indie ortamlardan, biraz edebiyattan da bilgi sahibi olmanız gerek. Çünkü *NiTW*'in asıl anlattığı şeylerin ardında yatan başka, halen herkesin tam olarak anlayamadığı bir tarafı da bulunuyor. Basit bir kasabada basit bir gencin dönüş hikâyesini alıp, çok absürt bir şehrin çok değişik kafalarının daki kültürüne, gizli örüntülerine, hatta hayaletlerine kadar gidiyor. Lovecraft'vari alegorileri fazla. Kullanılan görsel dil size çocukça gelebiliyor ama bazen bu türlerinizi diken diken edecek kadar ürpertici olabiliyor... Şahsen bu başımsız yapımcıların oynanıştan

feragat edip anlatımı yüceltmesi fikrini çok yerinde ve başarılı buldum.

## OYNATIRKEN DÜŞÜNDÜREN OYUNLAR "kalp"

Mae'nin bu buhranlı ama bir o kadar komik hikâyesi belki karşımızda platform türüne ait çok daha sıkı bir oynanışla efsaneleşebilir, mesela *Inside* veya *Limbo* gibi, ama bu onu emin olun ki aşağı çekmek olurdu. Neticcede *NiTW* soldan sağa, aşağıdan yukarı doğru gitmek zorunda kaldığınız bir oyun değil. İsterseniz dümdüz gidip mekândan mekâna girebilirsiniz ama isterseniz de etrafı gizlenmiş saklı şeyleri bulabilirsiniz. O kadar fazla ufak detay var ki etrafta, hepsini düşünmüş olmalanna hayret ediyorsunuz.

Bence *NiTW*'u çok farklı bir tecrübe geçireceğinizi bileerek alın oynayın, çünkü iddialı olduğu şey aslında bu. *NiTW* gibi bir "atmosfer sağlayıcı" oyunu her daim göremeyeceğiniz garanti ederim. ☺



8+

**SON KARAR**

Oyunda deneyim  
şeyleri, ağırlıklı hikâye  
anlatımı sevenler için  
sınırdır. 20'ten üzer

Tuğlalardan cimcimim,  
tuğlalara gubineerim.



# LEGO WORLDS

Bu dünyanın her tuğlasından biz sorumluyuz



EMRE KARAOĞLU

**E**lime ilk Lego tuğlasını ne zaman aldım hatırlamıyorum bile ama kendimi bildim bileli etrafımda hep bir Lego parçası oldu. Gerek çantamda, gerek anahatlığımda, gerekse cebimde hep bir parça Lego taşıdım ve çıkan tüm serilere sahip olma ihtiyacımı ancak yaklaşık iki sene önce bırakabildim. Hala mini figür biriktirdiğim gerçeği dışında tam kendisiyle arama mesafe koydum diye düşünürken *Minecraft* benzeri bir oyun olan *Lego Worlds* karsıma çıktı.

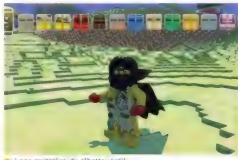
Oyundan pek umudum yoktu açıkçası ve kötü olma ihtimalinden kaçmak için hiç böyle bir oyun çıkmamış gibi davrandım uzun süre. Aslında içimde bir gram heyecan barınmamasının sebebi Traveller's Tales Games'in Lego oyunlarının artık kabak tadı vermeye başlaması. Ne yalan söyleyeyim bu oyunun da o kılıktı olacağından adım gibi emindim ama eski dostum Lego beni yanılttı ve yanıldığıma ancak bu kadar sevinebilirdim. Muhtemelen *Minecraft*'tan önce piyasaya çıksaydı bu oyun, şu an ne maden kazardık ne de piyasada kare koyunlar olurdu.

En başından söyleyeyim, ben oyunu PS4'te oynadım. Bir şeyleri inşa etmek Dual Shock'la pek rahat değil (ya da bende yetenek eksikliği var onu bilmedim) ama yine de kısa bir süre içinde alışıyorsunuz (diyor diğer oyuncular). Oyunun tek kişilik modunu yaklaşık dört gün aralıksız oynadım. Eski oyunlardan aşına olduğumuz Golden Brick'ler yine evrende büyük öneme sahip. Yaptığımız minik görevlerle ayda kazarak bulduğumuz altın tuğlalarımız yeni dünyalar açmamıza yardımcı oluyor. Dünyalar çok detaylı tasarlanmış ama asıl en büyük keyfi aldığım an en anlamsız Lego parçasını bile oyunun bir yerinde görebildiğimiz fark ettimiz zamandı. Ve gerçekten Lego parçalarıyla üretebileceğiniz her şeyi (gerçekten her şeyi) dijital olarak da yapabilmeyi mümkün. Aklınıza gelebilecek her şey demek oluyor bu; ilham için devasa Lego'ları aratabilirsiniz. Ayrıca her Lego oyununa gibi iki kişi oynamak eğlenceliyi gene katlayarak artırıyor.

## NELER YAPABİLİYORUZ?

Futbol sahasından, dev bir dinozora kadar her şeyi yapabilmeyi mümkün. *Lego Worlds*'de sahip olduğumuz belli başlı aletler ve bu aletlerin kendine has kullanımları var. İnşa ettiğiniz, hazır parçaları kullanabildiğiniz, sevdiğiniz bir yapıyı kopyalayabildiğiniz, birimlerin rengini değiştirebildiğiniz ve zeminleri deforme edebildiğiniz bir takım ekipmanlarınız da mevcut. Bu ekipmanlarla kendinizi küçük, sanı ama üst düzey bir inşaat işçisi gibi hissediyorsunuz bir süre sonra. Oyunun olayı da bu zaten, her şeyi yapabileceğinizi hissettirmesi... Söylemek istemiyorum ama kafada canlandırmanın en iyi yolu da maalesef çok duyduğunuzun düşündüğüm şu cümle olabilir: "Minecraft'ın legolu". Arada tek bir fark var; lego bu işe ondan çok önce, gerçek dünyada başlamıştı. <sup>(1)</sup>

## YARATICILIKTA SINIR TANIMAYAN OYUN KAVRAMINA GEÇ KALMIŞ OLMAŞA ÇOK SES GETİREBİLİRDİ KENDİSİ.



Lego arabaları da elbette klasik oyunlarımızdandır.

**8**

**SON KARAR**

Kendisine *Minecraft*'ın kalitesi versiyonu desem, çok 'ayp' olur mu?

## ROCK GOD TYCOON

Evinde gitarın var mı?

NOYAN AKATLI

**E**lektro gitar sololarını, baterilerin çittiği altın gaşa getirici geçişleri, kısacası rock temelli müziği sever misiniz? *Rock Tour Tycoon*, *Band Manager*, *Kudos Rock Legend* gibi oyunların tadı damağınızda, hızlı notaları kulagınızda kalmış mıydı? Cevaplarınız olumluya, 50 saate varan deneyimin ardından tanıtacağım *Rock God Tycoon* tam size göre olabilir.

## OYNAYALIM ÖYLEYSE

Öncelikle belirtmeli, RGT bir "düet" ürünü. Bir programcı ve bir de sanat tasarımcısı olmak üzere iki kişi tarafından geliştirilmiş bir oyun. Olumlu özelliklerinden biri "Seabass" rumuzlu programcı arkadaşın Steam üzerinden tüm forum mesajlarına, öneri ve şikâyetlere anında cevap vermesi. "Bateri ziliniz kıldınıza bana ne yahu" şeklinde değil tabii cevaplar, her hafta düzenli güncellemelerle düzeltme ve ilave içerik geliyor oyuna.

Oyuna gelirken: Klasikçe uyuyor ve "rock müziği heveslisi" bir genç yaratıyorsunuz önce. Diğer üç grup arkadaşınızla anlaşmazlığınızın ardından ailemin tozlu garajında başlayan, 30 kişilik minik bir cafede ilk konserimizle devam eden müzik kariyerimiz, uzun tüneller, şarkı yazma seansları, yetenek geliştirme egzersizleri, kayıt stüdyosunda provalar

derken "sürpriz yumurtalı" bir plak şirketinden gelen, reddetmesi güç teklife kadar uzanıyor. Grup üyeleri arasındaki gerginliği (tension) düşük tutup şarkı yazma, enstrüman becerisi gibi yetenekleri artırarak, para kazanırken aynı anı, otobüs ve hatta uçak satın alarak hayran kitlemizi büyütüp 76 adet şehrin hepsini açmaya çalışıyoruz. Sürükleyici bir yapı söz ve beste konusu anlatacağımız.

Müzik grubu yönetme oyunlarını özleyen, merak eden oyungezerleri sade ve derli toplu bir oyun beklileriyle diyalogun rahatlıkla...



O TÜR: Simülasyon O YAPIM / DAĞITIM: Emberwolf O DİJİTAL İNDİRME: 19 TL (Steam) O YAS SINIRI: 12+ O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-114-rgt

TAVERN TYCOON  
DRAGON'S HANGOVER

Temiz çarşafli odan yok mu be hancı!

TARİK KAPLAN

**i**tiraf ediyorum, kendi hanımı işlettiğim bir oyunu, o hana seçilmiş kahraman olarak uğradığım oyunlara yeğlerim! *Tavern Tycoon* isimleyle tavladı beni zaten, üstüne üstlük efsane tycoonlardan *Theme Hospital*'a görsel benzerliği yanında vurulmama sebep oldu. Keşke olmasaydı, biri kolumdan tutup daha çok gençsin diye durdurseydi...

Bir kere o kenardan fırlayıp duran yamuk yamuk adam kim onu bir söyleyin bana. Getirin buraya kafasına fiçı fırlatacağım. Arkadaşım bir bırak, dur da ben bakayım ney nası yapıyor, kim ne demiş, ne olmuş. İstisnasız her 10 saniye bir bembezyaz konuşma balonunu gözüme sokmak zorunda mısın? Ayrıca nasıl işsiz bir lorde var bu toprakların yahu her gün ziyaretime geliyor? Git köylülerin sorunlarını falan çöz ne bileyim, şifacı neyin bir şey getir köye, işini yap arkadaşım. Hana giren herkes mi yere kusat, epidemik kusma salgını mı var bu diyarda? Zaten eşşekşek kadar binayı vermişsiniz ama ne bir



duvar örebiliyorum ne bir çiti, hanı yeni açmış, bir tezgah iki fiçı fiçı var bir tek ama gelen diorama müzesi gezer gibi bombos binada dolanıp duruyor. Tuttuğum bütün elemanların da tembelin önde gideni olması, hana yapmaktır zorunda olduğum ilk odalardan birinin dinlenme odası olması... Otur köşede bir masaya yemeğini zıkkımlan yahu, daha müsterinin poposunu koyacağı yer yokken garsona kanepa almak ne demek? Onu da geçtim, hangi handa jimnastik salonu gördünüz bugüne



kadar ulan, nasıl bir evrendeyiz? Bir de o postacıyı vurana ödül veriyorum. 10 yıllık e-mail hesabıma bile şu oyundaki posta kutuma düşen kadar sık spam düşmedi yemin ediyorum. Nasıl bir mekanık bu yahu, hangi kafayla yaptınız?!

Oy, sinirlenmişim. Hancılabu bu kadar stresli olmamalı ama. Ben biraz maceradan uzaklaşayım diye açmıştım burayı, dünyayı kurtarayım daha rahat ederim o zaman. Kılıcımı şuraya bırakmış olmam lazım, gören oldu mu? :)

O TÜR: Simülasyon O YAPIM: Terapoly O DAĞITIM: Terapoly O DİJİTAL İNDİRME: 19 TL (Steam) O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-114-tavern

**+**

- 1. Müzik grubu yönetme oyunu
- 2. Müzik grubu yönetme oyunu
- 3. Müzik grubu yönetme oyunu
- 4. Müzik grubu yönetme oyunu
- 5. Müzik grubu yönetme oyunu
- 6. Müzik grubu yönetme oyunu
- 7. Müzik grubu yönetme oyunu
- 8. Müzik grubu yönetme oyunu
- 9. Müzik grubu yönetme oyunu
- 10. Müzik grubu yönetme oyunu

**7+**

**SON KARAR**

Müzik grubu yönetme oyunumuz kaliteli oyun sayısı az, RGT ile oluşturulan bile

**+**

- 1. Müzik grubu yönetme oyunu
- 2. Müzik grubu yönetme oyunu
- 3. Müzik grubu yönetme oyunu
- 4. Müzik grubu yönetme oyunu
- 5. Müzik grubu yönetme oyunu
- 6. Müzik grubu yönetme oyunu
- 7. Müzik grubu yönetme oyunu
- 8. Müzik grubu yönetme oyunu
- 9. Müzik grubu yönetme oyunu
- 10. Müzik grubu yönetme oyunu

**SON KARAR**

Kesinlikle hakkı ettiğimizeye benzer mi?



# BLEED 2

Hadi öyleyse bugün de dünyayı kurtaralım...

2 VOLKAN TURAN

**i**şte dünyanın en samimi oyununu! Oyunu açtım, yaklaşık 20 saniye sonra Dünya'yı kurtarmam sorumluluğunu kabul ederek sınırsız cephanemle deliller iki etrafa ateş ederken buldum kendimi ve oyunu bitirene kadar da bunu yapmaya devam ettim! Artık bir kahramanımlı!

Oyunların "kahraman" kavramının nasıl da ekmeğini yediğini alaycı bir dille anlatan *Bleed 2*, bundan beslenmeye de ihmal etmemiş. Soldan sağa doğru yüzlerce düşmana, onlarca boss'a karşı sınırsız cephane ve özel güçlerle karlı savaş verdiğimiz bu oyunun asıl hitap ettiği kişi kesinlikle "arcade kültürünü" almış oyuncudur. *Bleed 2*'nin hızlı oynanışa dayalı aksiyon konsepti genel-

de belli olsa da, bazen shoot em' up'a da dönüşebiliyor mesela. Onlarca boncuk kurşun arasından kaçmak ve bu sırada hedefe de vurmalsınız. Tabii bu zorluk kimisinin gözünü korkutabilir ama korkutmasın. Çünkü bu oyunda "zamanı yavaşlatmak" gibi bir avantajınız var. Birkaç saniyeyle bile olsa ekrandaki her şeyi yavaşlatıyor, attığınız kurşunlar yavaşla da en azından, nereye kaç-



çağınızı görülebiliyorsunuz. Bazı boss'lar bunu yemiyor ama zaten düşmanın zayıf noktasını bulmak da aynı bir güzelliktir bu tip oyunlarda. İlk oyunaysınızda tek karakter, tek silah, tek hareket (çıt çıkmayacak) olsa da oyun bitirdikten sonra seçim şansınız her açıdan artıyor ve tekrar oynanabilirliği -hele ki daha zor zorluk seviyelerinde- katlanıyor.

Şahsen piksel art'ın da artık suyunu çıkardıkları şu günlerde, eğer gereksizse bu görsel dilin göz bozabildiğini düşünüyorum ama *Bleed 2* gerçekten de piksel art için yarabımsı! Şeker olsa yenir, o derece tatlı olmuş her şey! Yering!

Zor seviyede 2-3 saatinizi alacak ana hikâye modu canınızı sıkmasın sevgili okuyucu. Dedim gibi tekrar ve tekrar bitirilesi bir oyun *Bleed 2*. Tabii ki daha iyisi, daha uzunlu olabilirdi; mesela online co-op olsa tadından yenmezdi ama şu halıyla bile ödeyeceğiniz ücretin karşılığını misliyle çıkarıyor. ☺

O TÜR: Aksiyon O YAPIM: Ian Campell O DAĞITIM: Ian Campell O DİJİTAL İNDİRME: 18 TL (Steam)  
O DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-114-bleed-2

2 Oyunla birlikte aynı sistemde var: *Bleed 2*  
2 Oyunla birlikte aynı sistemde var: *Bleed 2*



switch

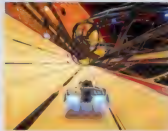
## FAST RMX

"Şu Switch'in grafikleri nasılmış bakalım?" oyunu

2 EREN ERVREKLİ

**B**undan birkaç ay önce *Redout*'u incelemiş ve *Wipeout* tarzı yerçekimsiz yarış oyunlarının boşluğunu güzelce doldurduğunu söylemiştim. Anlaşılan o ki Nintendo da bu boşluğu görüp (özellikle Switch'in çıkış oyunları düşünülürken) kendi Wii U oyunu olan *Fast Racing Neo*'yu alıyıp pullayıp yeni konsola getirme-yi uygun bulmuş. Bence iyi de yapmış çünkü oyun ciddi eğlenceli. Oyunu-muz asırı hızlı futuristic araçlarla roller

coaster tipi pistlerde yarışmak üzerine kurulu ve herhangi bir silah ya da güçlendirici içermiyor. Buna karşılık pist ve araç sayısı fazla ve bunların yokluklarını fena dengelemiyor. Tek tuşla mavi ve turuncu modlar arasında geçiş yapıyorsunuz, pistteki mavi ve turuncu güç noktalarında doğru renkle gireseniz hızlanıyor, değilseniz yavaşlıyorsunuz. Bu mekanik oyuna epey bir adrenalin katmakla beraber pistlerin oyuncuya düşman bazı durumlarını da egale



etmenizi sağlıyor, yani gözünüz sürekli mavi ve turuncularda olsun.

Görsellik Switch'in dock modunda 1080p 60fps'den ödün vermeden Unreal 4 motorunu da arkasına alarak aletin nasıl bir canavar olduğunu algılanması sağlıyor. Pistler ve araçlar ciddi çabla iyi görünmekte bir el konsolu oyununa göre ve yakalanan hız hissi tekno müziklerle birleşince baş döndürücü bir hal almış. Joycon'ların her modunu destekleyen kontrol şemasıysa gayet rahat. Yalandan olsun diye konmuş Online mod pek bir tat vermezken, şampiyona modu ve özellikle Hero modu zevkli, eh yapay zekâ da zorluyor sıralı zaman zaman, bundan iyisi *Wipeout HD Collection* olur ancak.

Switch'in varsa alın oynayın. Pişman olmazsınız, zaten yeni modlar da eklenecektir zamanla. Yanınızda arkadaşlarınızla/değerlinizle oynamak için de birebirdir Fast RMX (Ömer'le ayrılmış ekran modunda oymakten kiyilekindi epey. Bir de adam oymadığı ilk turnuvası beni yenmeseydi daha iyiydi :P). ☺

O TÜR: Yarış O YAPIM/DAĞITIM: Shin'en Multimedia O DİJİTAL İNDİRME: 25\$ (Nintendo eShop) O YAŞ SINIRI: 3+ O DAHASI İÇİN: fast.shinen.com/rmx



- Arcade ruhu.
- Piksel-art'ın doğru kullanımı.
- Alaycı bir tavır var.
- Müzikleri bayığı iyi.

- Turdeplerinden daha kolay.
- Online tiraklık yok.

8

SON KARAR

Bilimlere boncuk kurşun var' adlı bu yalın buluşa damga vuracak!



- Kontrolsiz hız hissi.
- Rahat ve hassas.
- Görsel yondan çok.

- Pist ve araç çeşitliliği üst düzey.
- Renk değiştirme mekanizması iyi uygu-

- Online mod.
- Online mod.

- Online multiplayer as bir o kadar keyifli.
- Güçlendirici veya skan olmasına alışığı bu tip oyunlarda.
- Müzikleri sıradan.

- Online mod.
- Online mod.

7

SON KARAR

Herde, eğlenceli ve konsolun görsel gücünü gözler önüne seren bir oyun. Wipeout'un F-Zero'ya bizi taşıdığı kadar...

# A KING'S TALE FINAL FANTASY XV

Yaşadığımız maceralar gün gelir masal olur

EREN ERYÜREKLİ

**F**inal Fantasy XV'in rüzgânı tam geçer gibi olurken beklenmedik bir kararla "alın DLC'ler gelene kadar bununla oynanın" diye A King's Tale'i önümüze atıyordu Square Enix. Oyun daha evvelden Kuzey Amerika'da FF XV'in siparişli alan kullanıcılarına sunulmuştu zaten, bu sefer

tüm PS4 kullanıcılarına ücretsiz olarak sunuluyor. Bayağı da iyi ediliyor çünkü FF XV'in dövüş mekaniklerinin sadeleşmiş bir halini kullanarak yanlamasına gidilen ve çok da güzel piksel-art grafiklere sahip A King's Tale bayacağı keyifli bir oyun. Kral Regis'in eski bir macerasını "zamanında başımızdan neler geçti hey

hey" şeklinde Prens Noctis'e anlattığı oyunu bitirmek yaklaşık 2 saatinizi alsada sonradan açılan Dream Chapters kısmı epey oynatıcı olabilir. Oyunda standart kombolar ve kalkanın yanı sıra Noctis'den hatırlayabileceğimiz bol silahlı Armiger hareketini kullanıp Regis'in kaskalarını da yanımıza çağırabiliyoruz. Zaman zaman ekran oldukça karışık biz kimiz, neredeyiz seçmek güçleşiyorsa da alan hasarlı büyüler ortalığı temizlemek için birebir. Sürpriz bazı konukların da boy göstermesi yapının FF XV'e olan bağlılığı güçlendirmiş. Grafik ve müzikler hoş bir retro tarzında, eh incir çekirdeğini dolduracak kadar bir hikâyesi de mevcut oyunun, düşman çeşitliliği de az değil. Ben sevdim açıkçası. Ha ama bu moda birkaç saat daha devam etmek kesin bayardı onu da belirtmek gerek. Misal daha çok geliştirilse ve bir co-op mod eklense bayacağı eğlenceli olma potansiyeli de varmı A King's Tale'in, ama bu haliyle yetineceğiz ne yazık ki.

Bir yan oyun olarak haddinden fazla iyi olan yapım eski kafa yanlamasına adam dövmeli oyunların sevenlerin özellikle hoşuna gidecektir. Birkaç saatlik kafa dağıtmaya için birebir. (C)



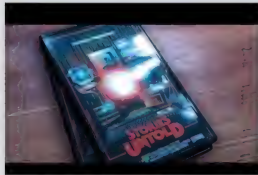
Ö TÜR: Aksiyon O YAPIM: Empty Clip Studios O DAĞITIM: Square Enix O DİJİTAL İNDİRME: Ücretsiz (PSN & XBL)  
O YAŞ SINIRI: 10+ O DAHAŞI İÇİN: finalfantasyxv.com/en/kingstale/

- 1. İlk bölümü 100%
- 2. İkinci bölümü 100%
- 3. Üçüncü bölümü 100%
- 4. Dördüncü bölümü 100%
- 5. Beşinci bölümü 100%
- 6. Altıncı bölümü 100%
- 7. Yedinci bölümü 100%
- 8. Sekizinci bölümü 100%
- 9. Dokuzuncu bölümü 100%
- 10. Onuncu bölümü 100%

# 6+

**SON KARAR**

FF XV'in üç de-fena olmayan piksel grafikleri baki gibi!



## STORIES UNTOLD

Masa başı macera

EGE SAĞIN

**B**irbirinin kopyası macera oyunlarına alıştığımız dönemde Stories Untold yeni bir soluk getirdi. Logosu ve müziğiyle Stranger Things diye bağırın (o ne diye soruyorsanız hemen izleyin, size ödev) oyun buram buram seksenler kokuyor.

Dört ayrı bölüme Alacakaranlık Kuşağı gibi bir antoloji havası veren oyun

tema olarak da korkuya göz kırıp, bilimkurguyla haşır neşir olup gizemi bol tutarak bu benzerliği sürdürüyor. Her biri ilk bakışta alakasız gözükün üç bölümün, dördüncü bölümde etkileyli ve dramatik bir finale birbirine bağlanmasında gerçekten şahane. Zaten oynarken ilk üç bölümde diğer bölümlerden ufak ipuçları da görebeksiniz. Daha fazla anlatmayacağım ama dördüncü bölümün konuyu çok güzel bağladığını tekrarlayayım.

Stories Untold'u özel kılan şeyse oynanışı. İlk bölümde bir evde eski tip bir text adventure oynuyorsunuz ve komut girdiğiniz evde değişiklikler oluyor. İkinci bölümde gizli bir laboratuvar

deney yapıyorsunuz, üçüncüdeyse kutup yakınlarında gizli bir üste sinyal desifre etmeniz gerekiyor. Ortak notaları bolca komut girmez ya da ayar yapmaz ve bunların sonucunda etrafınızda ve hikâyede değişiklikler olmasın. Bu durum farklı ve keyifli bir oynanış sunuyor. Üstelik bulmacaların zorlukları da tam ayanında. Yalnızca üçüncü bölümdeki bulmaca çok zahmetli ve mikrofili okumak gerektiği için göz de yoruyor.

Enfes hikâyesi, ilginç ve keyifli bulmacalarıyla harika bir oyun ancak biraz kısa olduğu için tadı damakta kalıyor. Macera ve gizem seven herkes oynamalı. (C)

- 1. İlk bölümü 100%
- 2. İkinci bölümü 100%
- 3. Üçüncü bölümü 100%
- 4. Dördüncü bölümü 100%
- 5. Beşinci bölümü 100%
- 6. Altıncı bölümü 100%
- 7. Yedinci bölümü 100%
- 8. Sekizinci bölümü 100%
- 9. Dokuzuncu bölümü 100%
- 10. Onuncu bölümü 100%

# 8+

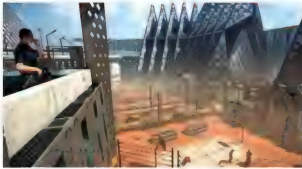
**SON KARAR**

Tadı damakta kalan özgün ve harika bir deneyim.

Ö TÜR: Macera O YAPIM: No Code O DAĞITIM: Devolver Digital O DİJİTAL İNDİRME: 18 TL O DAHAŞI İÇİN: storiesuntoldgame.com

O TÜR: Aksiyon / RYO O YAPIM: Eidos Montreal O DAĞITIM: Square Enix / Aral O DİJİTAL İNDİRME: 30 TL (Steam) O YAŞ SINIRI: 18+  
O DAHAŞI İÇİN: deusex.com/dlc/dx-md

Bam bam atılmak yerine güzülige de önem verilmeye başlandı



Jensen'la potansiyel olarak kurmacamızın hapisanede olması da manidar hani

# DEUS EX MANKIND DIVIDED A CRIMINAL PAST

Sibernetik gözlerin neler görüyor Jensen?

ONUR KAYA

**T** Deus Ex: Mankind Divided, kendi dünyası içinde çok önemli küresel sonuçlara yol açacak bir olaylar zincirinde ana karakterini epik olmaya zerre kasmayan, çok olgun, çok gerçekçi bir senaryo içerisine oturtuyordu. Hikâyesi ana sahnelerde "yeteri kadar" iyi iş çıkarp, ana konunun çevreye olan etkisini sağda solda bulduğumuz notlardan duvarlarda gördüğümüz grafitilere, pek çok detay üzerinden güçlendirmeyi de beceriyordu. İşte A Criminal Past de ana oyunun zaten çok iyi becerdiği bu oynanış kapalı alanda olması durumunu kullanmayı amaçlamış ve bunu başarmış bir eklenti.

## MONTUN OLMAMASI BÜYÜK BİR EKŞİ

Ana oyunun dokuz ay öncesini anlatan ACP, Jensen'in bir mahkûmdan istihbarat almak amacıyla, sibermetik güçlendirmelere sahip insanlar için tasarlanmış bir hapisaneye, Interpol ajanı olarak mahkûm kılığında sızmasını anlatıyor. Tam anlamıyla bir kapana kısımla var, yine ana oyunun sahip olduğu temanın, yani Ağız diye adlandırdığımız sibermetik eklenti sahibi insanlara yapılan ayrımcılığın tavan yaptığı bir ortamdayız ve daha kapıdan adım atar atmaz güçlendirmelerimiz kapatılıyor. Oynanışa yansayan bu durum da oyuncuyu bir "yoksulluk sendromuna" sokmayı

becerebiliyor. Hatta güçlendirmelerinizi tekrar açmadan oynarsanız bir başarımla bile ödüllendiriliyorsunuz, bu konuda bariz bir teşvik var ve oyun buna göre de tasarlanmış hani. Sonuçta "aynısının biraz daha fazlası"nı sunmak yerine sınırları el verdiği ölçüde başka şeyler de yapmayı deneyen eklentiler her zaman için takdir hak ediyor bence ve A Criminal Past de onlardan biri.

(Bir kilit nokta, eklenti Jensen'in ana oyundaki yeni sibermetik eklentilere kavuşmasından öncesinde geçtiği için kendinizi kasmadan oynayıp geçmem istemeniz durumunda bu özelliklerin, özellikle de Remote Hacking'in eksikliği hissedeceksiniz.)

## GOZLÜKLERİN OLMAMASI DAHA DÜŞÜK BİR EKŞİ

Hapisanenin futuristic görseelliği, serinin alametifarikası olan muazzam inandıcılığa ziyadesiyle sahip ve içi de tıpkı ana oyundaki banka gibi dopdolu. Fiyat performans oranı çıkardığımızda, 150 lira olup normal bir oyuncu için bitirmesi 30 saat civarı olan ana oyunun yanında yine normal bir oyuncu için bitirmesi 6 saat alacak ve 30 lirada fiyatlandırılmış bir paket var elimizde. Yani fiyat performans oranı uygun ve en güzeli de benim gibi takıntılı bir oyuncuysanız aynı ana oyuna yapabildiğiniz gibi A Criminal Past'da uzattıkça

uzatabiliriz. Yani bir eklenti olması, oyunu ölçeği sebebiyle daha çizgisiz hale kilmiyor ve bu yakın zamanda çıkan diğer AAA oyun DLC'lerinde de görmekte istediğimiz harika bir özellik.

Çok dikkat etmeden oynarsanız hikâye ana oyunda çok alakalı değilmiş gibi görünebilir gözünüze ama ana oyunun yaptığı da detaylar üzerinden ince bağlantılar kurup tempoyu sadece kilit noktalarda artırmaktı ve A Criminal Past de yine aynı taktığı uyguluyor. Bunun yanında hoş olan bir başka nokta, Jensen'in olayları ana oyunda karşılaştığımız Interpol psikyatristi Delara Auzenne'le anlatıyor olması. Bu durum önemli noktalarda hikâyeyi çerçevesiyor.

Eğer Square Enix gerçekten varını yoğunu yakın zamanda ele geçirdiği Marvel lisansına yatırıncı da Deus Ex markasını rafa kaldırıncı, bu çok uzun bir zaman için Jensen'in görüşümüz olabilir. Yıllardır çizgi roman devinin oyun piyasasındaki varlığını güçlendirmesi için dua eden bir Marvel hayranı olarak bile Deus Ex serisinin devamının gelmesini hâlihâzırda içinde olduğumuz bu duruma tercih ederdim. O yüzden bu son buluşmanın tadını çıkarmanızı şiddetle öneriyorum. Öncekinin aksine parasının hakkını layığıyla veren bir eklenti var karşımızda hem. *E*



Ö TÜR: Macera O YAPIM: C.I.N.I.C. Games O DAĞITIM: C.I.N.I.C. Games O DÜJAL İNDİRME: 24 TL (Steam)  
O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-114-the-wardrobe

Skippy lanetlenerek kapatıldığı dolapları çıkartırken, bizi için de macera başlıyor.



# THE WARDROBE

İskelet, gardirop ve klik sesi

MERVE AKMAN

**P**oint'n click oyunların ustasıyım, artık piyasadakiler beni kesmiyor diyorsanız ya da sadece oyun oynarken acı çekmekten hoşlanıyorsanız dikkatli! Bu sayının en çok seveceğiniz sayfasişinsiniz, tadını çıkarın.

Bu eğlendirirken küftüren bağımsız yapının adı *The Wardrobe*, yani "gardrop" (gardolap veya gardrop değil, gardrop). 90'ların *Monkey Island* gibi klasiklerinden esinlenerek ortaya çıkmış point'n click türündeki macera oyunumuzda ana hedefimiz de bu illet gardrobunu bir yerden bir yere taşımak. Bunu fark ettiğiniz zaman isim çok mantıklı gelmeye başlıyor. Bir oyundaki amacınızın gardrop taşımak olmasının mantıklı olup olmadığını soracak olursanız da cevabı oyunda bulun, oralara girmeyeceğim. Gerçi siz yine de hikâyeye çok güvenmeyin, sonundan pek memnun kalmayabilirsiniz.

Henüz oyun çağında olan Ronald ve Skippy adlı iki yakın arkadaş bir gün pikniğe gidiyor. Skippy ağzına bir erik atıyor, erike alerjisi olduğu ortaya çıkıyor ve kendisi oracıkta sizlere ömür. Ancak Skippy öldükten sonra lanetlenip bir iskelet olarak tekrar hayata döndürülüyor ve Ronald'ın dolabına hapsediliyor. En yakın arkadaşının da lanetlenmesini önlemek üzere onunla konuşmak amacıyla gardrobıtan çıktığınızda bizim için de macera başlıyor.

Genel atmosfer itibarıyla çok tatmin edici bir ortamdasınız, çizgi filmse ve renge renk bir görsellik var. Son derece abuk sabuk ve alakasız karakterlerle tanışıyorsunuz, en sevdiğim çizgi film türleri de böyle absürt olanlardır zaten. Diğer bir güzelliği de nasıl bir şey oynayacağınızı yaklaşıksız, dakikada falan tamamen anlıyor olursanız, şakasını ve lafını esirgemeyen bir karakteriniz var ve döndürdük duvar falan da tanımadığınız için gerek size, gerek eğitim verecek olan diş sese, gerekse de yazara gidiyor oyun boyunca. Bunun dışında kara mizah ve göndermeler var bolca. Zaten karakteriniz ölmüş bir çocuk, buradan da anlaşıyor kara mizaha

maruz kalacağımız aslında.

Pardon, bolca gönderme var mı dedim? Yanlış yazmışım, **boooooooolca** var demek istemiştik. Şöyle söyleyeyim: girdiğim her sahne en az iki gönderme buldum ama benim bulamadığım ya da anlamadığım daha neler vardır kim bilir! *Harry Potter*, *Beauty and the Beast*, *Portal*, *Dead or Alive*, *Naruto*, *Johnny Bravo*, *Marvel*, *Mario*, *Yüzüklerin Efendisi*... Neye tıklayacağınızı düşünürken bir yandan gönderme aın yaparak kendinizi mini bir oyun da oynamanız mümkün.

Yapımı yeterince övdüğümüze göre şimdi sövmeye de başlayabiliriz. Bu kısmı özet geçeceğim: Oyun. Çok. Zor. Benim beceriksizliğim ve zekâmın kıvraklığındaki yetersizlik de söz konusu olsa da oyunun zorluğundan ağzı yanarın tek ben olmadığımı görmek içimi rahatlatı. Verebileceğim ufak bir tüy: Duyduğunuz her şeyi not edin, çoğu bir yerde işinize yarıyor çünkü. Ayrıca oyun karışık. Çizgi filmse görsellik falan çok tatlı ama oynarken dikkatli baktığınız için fark ediyorsunuz, bütün mekânlarda o kadar çok tıklanabilir nesne var ki (bir de rengârenk tabii) sanki biraz suyunu çıkarımlar gibi hissettirir.

Şimdi dersiniz ki bu olumsuzluklarına rağmen yine bu oyunu oynar mıydın, hayır oynamazdım. Yazısını yazmayacak olsam kesinlikle yanda bırakırdım oyunu çünkü birçok kez "Şimdi ne yapacağım ya?" diye ekranı yumruklama isteği geldi içimden. Ama yine de oyunun güzelliğini takdir etmek gerek, şu her piksele tıklama işleri olmasa çok güldürüyor aslında.

Demem o ki tıklama işlerini sevdiğiniz, zekânıza (ya da çözümleri internete arama yeteneğinize) güveniyorsanız, kara mizahla eğlenilebiliyorsunuz, gülesiniz varsa, haliyle İngilizceniz de yeterli düzeydeyse *The Wardrobe* sizi bekler. Ama böyle dayanamayıp yandı bırakma ihtimaliniz varsa çok o topa girmeyin, aynı türde daha rahat oynanabilecek ve daha "sevimli" oyunlar da var. 1



1. Oyunun en önemli özelliği nokta tıklama (point'n click) türüdür.

2. Oyunun en önemli özelliği nokta tıklama (point'n click) türüdür.

3. Oyunun en önemli özelliği nokta tıklama (point'n click) türüdür.

4. Oyunun en önemli özelliği nokta tıklama (point'n click) türüdür.

5. Oyunun en önemli özelliği nokta tıklama (point'n click) türüdür.

# 7

## SON KARAR

Kat a muhtashan hosnalar için inamimaz komik ve bayagi zoriye bir oyun. Bunlara geirmeyenlerin uzak durmasinda fayda var.





O TÜR: Strateji O YAPIM: Shiro Games O DAĞITIM: Shiro Games O DİJİTAL İNDİRME: 28 TL (Playstore), 31 TL (Steam)  
O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-114-northgard

# NORTHGARD

Erken dönem klan kapışmaları

TARİK KAPLAN

**B**u aralar ne çok Viking temalı oyun çıktı farkında mısınız? *For Honor*'la alakasız zaman dilimlerinde boy gösterip baltalarını savaş için savurularak, yakında gelecek *Wolves of Midgard*'la iblis peşinde koş-turmalar, *Helblade*'le *Helheim*'in derinliklerine inme... *Expeditions: Vikings* de öte yandan geliyor, şu an aklıma gelmeyen daha neler neler var kim bilir? Her türle dadandıkları modern bir yağma seferine çıkmış gibiler adeta, bunun strateji yapımı da *Northgard* kapmak istemiş.

Gerçek zamanlı stratejilerin büyük firmalar tarafından neredeyse hiç iplenmediği bir dönemde, bu konuda yeni çevher arayışlarımız tamamen bağımsız cephesine bakmamıza yol açıyor. *Northgard* da bu konuda epey umut vadeden bir yapım olarak çarpıştı gözümü. Grafik tarzı size de *Settlers 3*'ün o efsane tatlığını anımsatmadı mı mesela? Kendi içerisinde bir hayatta kalma mekanizması barındırması da *Banshees*'den alınma bir özelliğe benziyordu öte yandan. E bu ikisini birleştirebile zaten kendi başına ayakta durmayı geçtim, yol gösterici bir konuma yükseltilmiş bu yapım. Üzerine bir de yukarıda bahsettiğimiz çok revaçta olan Viking temasını ekleyince elimizde dumanı tüten şahane bir karışım olmaz mıydı? Olurdu tabii!

## SEF, KASKINI UNUTTU

Başlangıçta uç klandan birini seçtiğimiz oyunumuz klasik stratejilerden

beklediğimiz ve sevdiğimiz gibi bir ana bina ve birkaç işçiyi başlıyor. Kendi içerisinde oldukça güzel çeşitlenen ama boyut olarak çok çok minik olan haritalar, gene kendileri de ufak olan bölgelere ayrılmış ve başlangıçta tek bir bölgeye sahibiz. İlk işimiz bir gözcü kampı kurup bir elin parmaklarını geçmeyen işçilerimizden birini gözcü olarak atamak ve karanlıktaki komşu bölgeleri bir bir aydınlatması için doğaya salmak oluyor. Bu esnada boştaki işçilerimiz de etraftan yemek topluyorlar. İşçi sayısı evler kurarak artırılıyor ve ana binadan sabit bir hızla yeni işçiler çıkıyor. İşçilerin çıkış hızı da klanımızın genel mutluluğuna bağlı olarak değişiyor: Ne kadar mutlularsa o kadar çabuk yeni birimler elde ediyoruz.

Başlangıçtaki 1 mutluluk halinde bir işçinin çıkmasının 2 dakika civarı sürdüğünü görünce anında işçi skuntm olacağını fark ettim. Yeni bir ev kurulum, bir tane de oduncu yapalım ki yeni binalar kurabilelim dedik, hoop, elde işçi kalmıyor. Gözümüzü yeni yerler keşfedip oduncularımız gerekli ağacı keserken bari elde kalan keresteyi bir askeri bina yapayım dediniz, orada dur bakalım diyor oyun. Çünkü her bölgeye yapılabilecek bina sayısı kısıtlı, başlangıç bölgesine de genelde 4'ten fazla bina yapamıyoruz. Yeni bölgeleri almak için orayı yemek kullanarak kolonize etmek gerekiyor, tabii içinde kurtlar ya da düşmanlar falan varsa önce onları temizlemelisiniz. Kolonize edilen bölgelere yayılmaya devam ederken, üç

dört bölge geçmeden düşmanlarla karşılaşılırsanız zaten ve olayın savaş kısmı geliyor.

Savaş dedim ama daha çok didişme mekanizması var oyunda aslında. Hiç de fena hareket etmeyen yapay zekâyı karşı asker basıp yolladınız, onlar da karşılık verdi diyelim; elinizde en fazla 10 kişilerin birbirine girdiği bir mahalle kavgası çıkıyor. Bir tane asker bütün bir bölgeyi ele geçirebiliyor ayrıca, zaten savaş şefi denen kahramanımızı birim dışında tek bir savaş birimimiz var, işçi çıkıktık eline balta verip kavgaya yolluyorsunuz yani. Epey tatminsiz anlayacağınız. Köy kurma kısmında da toplam 17-18 farklı bina yapabiliyoruz, tabii yapacak yer bulabilirsek o da.

Anlayacağınız *Northgard*'in gidecek daha çoook yolu var. Şu haliyle aşırı düşük tempolu, aşırı dar haritaları ve değil klan, sülale boyutuna çıkamayan birim kapasitesiyle oynanışı hemen hemen hiç tatmin etmiyor; buna rağmen görselliği, müziği ve potansiyelliyle hayaller kurduzan bir yapım. Senaryo modu, çok oyunculu falan çıkana kadar bekleyniz en azından, sonra baltaları tekrar çıkarınız. (f)



KLANI SERPİLİP BÜYÜMEYE BIRAKIRKEN DİKKAT EDİN, KURT KAPABİLİR.



# ROBO RECALL

Sanal zekâ ve yapay gerçeklik

ALI SEZGIN

**U**nreal ve Gears of War gibi serilerden tanıdığımız Epic Games'in son oyununun sadece sanal gerçeklik sistemi Oculus Rift'e özel olarak çıkması hem özünü hem de muhteşem bir olay. Zira robotların kafalarını koparmak, kurşunları havada tutup sahiplerine geri atabilmek ve hatta kendi bacaklarıyla düşmanları dövmek başka hiçbir platformda bu kadar tatmin edici olamazdı. İşin özünü yanısıra bunu yalnızca "Didin didisi" diyebileceğimiz Oculus Rift ve sonradan çıkan hareket algılayıcı kol Oculus Touch almış oyuncuların deneyimleyebileceği gerçekçi. Sevgili okurlar, dua edin de sanal gerçeklik iyice tutup, her eve girecek hale gelsin. Çünkü *Robo Recall* oynamak kadar stres atıran bir başka uğraş daha denk gelmedim ben.

Oyunumuz robotların ayak işleri yaptıkları 'Ben, Robot' kafasından bir dünyaya geçiyor. Robotlar tahmin edebileceğiniz üzere sahiplerine karşı ayaklanıyorlar ve ortalığı temizlemek de bize düşüyor. *Robo Recall*, Epic Games'in yakında yenilenerek karşımıza çıkacak oyunu *Bulletstorm*'u fazlasıyla andırıyor. Oyundaki bütün elementler, düşmanlar ve silahlar sadece sizin zevk almanız için varlar. Oyunun kendisi de bunu zaten fazlasıyla hissettiriyor. Sonsuz sayıda silahınız ve bolca hedefiniz olacak ki sistem de yaratıcılığı çok izin veriyor. Örneğin bir robotun arkasına islanıp, bacağını koparıktan sonra onu o bacakla dövmek mümkün. Elektro kırbağa düşmanları havalandırıp, pompalı tüfekle parçalara ayırmak veya Neo misali gelen kurşunlardan dans ederek kaçmak da bu oyunda yapabileceğinizden birkaçı. Son dönemde çıkan bütün silahlı VR oyunlarının bir noktayı savunmaya dayalı, harekete izin vermeyen oyunlar olduğunu düşünürsek, *Robo Recall*'da işinlarnak hareket ediyor olmamız çok olumlu bir gelişme. Mod desteği sayesinde analog kol ile serbest hareket ve hatta HTC Vive desteği de kazanabiliyor oyun. Yani bu oyunu aldıktan sonra bir süre de

modlarıyla oyalanmanız fazlasıyla olası.

Oculus Touch kontrollerinden midir bilmem, isabet oranım *Robo Recall*'da biraz düşüktü ama bu çok ciddi bir sorun olmadı. Nisan alıp hedef gözlemek kadar, kurşun yağdırmaya kol koparmak da geçerli bir taktik çünkü. Tahmin edebileceğiniz üzere ben ikinci opsiyonu seçtim. Oyunda rakiplerinizin robot olması, beraberinde kopan uzuvları ve metal parçaları da getiriyor. Üzerinize gelen yavaş çekim kurşunların ötesinde, bu metal parçaların etrafınızda uçuştuğunu görmek de o aksiyon filmi atmosferini sağlayan temel elementlerden biri.

## SAKIN ARKANI DÖNEYİM DEME DOSTUM!

Oyunun tek sıkıntısı Oculus Rift'in gerçek anlamda hareket alanı sunmuyor oluşundan kaynaklanıyor. Sistemin çalışması için daima kameraların olduğu yere bakıyor olmanız gerek. Yani arkadan kalan bir düşman bile olsa arkanızı dönüp onu haklamanızın ne yazık ki mümkünatı yok. HTC Vive için yapılan hack'teyse bu sorun giderilmiş. Oculus Rift'e özel bir oyunun HTC Vive'da daha iyi oynanması da açıkçası biraz komik olmuş. İş oyun kollarına gelince Oculus fersah fersah daha iyi geçti, onu da ekleyeyim. Touch'ın parmak hareketlerini simüle edecek şekilde tasarlanmış olması, hareketlerin daha doğal ve rahat hissettirmesini sağlıyor. Yani bir kurşunu işaret ve başparmağınızla tutmak isterseniz gerçekten o hareketi yapmanız gerekiyor.

*Robo Recall*, Superhot VR'la birlikte oynadığım en iyi aksiyon sanal gerçeklik oyunlarından biri olmuş. Unreal motoru, animasyonlar ve oyunun konsepti aklıma almaya yetti. Ermin olun sanal gerçekliği yeni deneyimleyecek oyuncularda çok daha fena etkiler yaratacaktır. 7

## VIVE SAHİPLERİNİN BAŞI KEL Mİ?

**R**obo Recall doğrudan Oculus'un maddi desteğiyle var olmuş bir oyun. Yani Oculus olmasaydı belki de *Robo Recall* hiç olmayacaktı. Bu elbette HTC Vive sahiplerinin bu oyunun keyfini çıkarmayacağı anlamına gelmiyor. Revive modunu yükleyip bir de oyuna revive modu desteğini eklerseniz *Robo Recall*'u sorunsuzca Vive'inizde oynayabilirsiniz. Yine de söylemem gerekiyor ki, Oculus kontrolleri bu oyunda çok ama çok fark yaratıyor.

Yayında her zevke uygun robot-vari ve hepsini parçalamak aklı avrı zevki.



**UNREAL MOTORUNU KENDİ YAPIMCILARI KULLANINCA ORTAYA BÖYLE BİR GÖRSEL ŞAHESER ÇIKIYOR.**



**8**

## SON KARAR

Robotları dövmek için robot isyanları beklemek zorunda değiliz.

# REBUILD 3 GANGS OF DEADVILLE

İçinde z harfi olmayan bir şehir kuralım

**H**afızama güvenirim, bana ilginç gelen birçok ayrıntıyı aklımda tutabildim uzun bir süre. Bu ay dışarıya çıktığım oyunu da bir - iki yıl önce bir okunmuş önermişti diye hatırlıyorum, geriye dönük e-posta okuma lafından kim olduğunu bulamadım. Hatta IOS sürümüne kavuştu etmişti diye aklımda kalmış, eğer bu sabahın okuyuşu ve bana e-posta ile ulaşarak kafa karıştırmıştıydı kendisi, sevinir ve peşinen teşekkür ederim.

## KEŞFET, YAĞMALA, İNŞA ET, SAVUN

Sarah Northway adlı bir başlangıç oyun sevdisi, münaka bir stüdyo eşliğinde geliştirilmiş bu oynadıkça açılan sürümeyle ilgili oyunu. IOS sürümünü denemedim ama dokun - sürük kontrol yapısına uygun olduğunu tahmin edebiliyorum. Epey kışa bir ana çıktığın ve yareteğince karakışkıran gündün başlayabiliriz Kuzey Amerika'da zombi salgını başlamıştır (aa, çok tuhaf), canımızı kurtarmak için yollarla döşüp güvencili sığınaklar yaratmaya verilir kankere.

Kışa dedim ve böyle ilk cümleyle açıklıyınca bir hayli basit geliyor kulağa ama hikâye modunu oynadıkça bir sonraki aşamada neler olacağını merak ediyorsunuz. Yalnızca birinci zombiye aldığınız yedimcinizin öçeğini, hayatta kalmaya çalışan başka gruplar, anlık gelişen rastlantısal olaylar derken saatlerce bağından kalcımadım Rebuild 3'ün çingili film tarzı dünyasını. "Aç hayatta kalan oynatmaz" misali, yiyecek en önemli kaynağımız. İnşaat malzemesi, capıran, ilaç ve yalut da diğerleri zaten. Olaylar ve görevler renkli, sevimli çizimler eşliğinde günlük tutulan defterden sayfalar halinde sunuluyor ki bu sunum tarzına atmosferi uygun buldum. Yiyecek stoğumuzun azalmaya başladığı günlerde, sempatik bir Alman coban köpeği havlayarak toprağı eşeliyor, patisiyle de kazdığı yarıyı yönettiğin karaktere gösteriyor. Minik çıkardın sebzeleri çıktı, beş birim yiyecek kazandıydı. Böylece. Yavaş yavaş bölgenizi gelişen kampınıza ve bir yığıntıların, tek başına ve kalımsız küçük çöşütleri de



1-1. gün şehrinde bir sığınak inşa etmeye çalışılıyor.

kangalıyor. Bir kış. Kışlar ve mevsimler iyiyenler için mevsim değişim ama hikâye modunda bir şehri ortalama 8 - 9 saatte ancak temizleyip bitirebildim. Basit görünüş ancak ilerledikçe denirseniz bir yapıya var oyunun. Duvarlarla ördüğümüz nispeten güvenli şehrimiz büyüdükçe, yeni elemanlar katıldıkça güçleniyoruz. Ama rahatsızlıyoruz tabii, bu sefer de "Şehir çok büyüdü, çok kalabalık olduk" diye uyardılar baylıyoruz takım üyelerimiz arasında. Bir - iki gün kafa dinletme izni verip mutlucağı yükseltmeye çalışıyoruz, uğramızın gemiken ayrıntı çok anlayacağınız. Bruce Lee özentisi karateci gençlerden feminist iş kadınlara, çiftçi hippilere kadar farklı gruplarla anlaşma, alışveriş yapılabiliyorsunuz. Çatışma içine gireceğiniz de var ama mezarlık, avm gibi mekânlarda toplanan zombi güruhlarıyla aynı anda bir de diğer gruplarla mücadele kolay olmuyor doğrusu.

Yaklaşık 2 yıl önce çıkmış ama pek eskimemiş, mod desteğine de sahip, sıkça güncellenen, bayağı bir başlangıç strateji - hayatta kalma oyununu konuk etmiş olduk böylece bu ayki köşemizde. Toplam 70 köşer saat oynadım (biraz fazla) çünkü, alış oylarını pısmır olamayacağınızı düşünüyordum.

• **TÜR:** Hayatta Kalma / Strateji • **YAPIM:** Northway Games • **DAĞITIM:** Northway Games • **DÜTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam) • **YAŞ SINIRI:** 16+ • **DAHASI İÇİN:** rebuild.gamepedia.com/Rebuild\_3\_Gangs\_of\_Deadville\_Wiki

# 8

## SON KARAR

İfade görünümlü, derli toplu, sürükleyici yapıya sahip bir kaymak yöneltiriyordu

## 80'LERDEN GELEN ADAM

1979 yapımı bir film izledim bu ay video kasettin, "Japanyan Üçüncü Safası", Karanlık bir gelecekte bir virüs türer ve insanlar zombilere dönüşür. Bir televizyon muhabiri ve rastlantı sonucu karşılaştığı birkaç insanın hayatta kalma mücadelesini seyredim derim.



## OYNUYORUM

1. Vikings Wolves of Midgard (PC)
2. Age of Decadence (PC)
3. 911 Operator (PC)
4. Uncharted 3: Remastered (PS4)
5. Devil May Cry (PC)

## BEKLİYORUM

1. GWA VI (PC)
2. Half Life 3 (PC)
3. Top Spin 5 (PS4)
4. The Sims 5 (PC)
5. Skate 4 (PS4)





## STRATEJİ



### Sid Meiers Civilization VI

PC  
Sid Meiers'in ünlü strateji oyunu Civilization VI, 2018'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2018'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2018'de piyasaya sürüldü.



### Rise of Nations

PC  
Rise of Nations, 2003'te piyasaya sürüldü. Oyun, 2003'te piyasaya sürüldü. Oyun, 2003'te piyasaya sürüldü.



### Halo Wars 2

PC, X One  
Halo Wars 2, 2017'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2017'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2017'de piyasaya sürüldü.



### Rise of Nations

PC  
Rise of Nations, 2003'te piyasaya sürüldü. Oyun, 2003'te piyasaya sürüldü. Oyun, 2003'te piyasaya sürüldü.



### Rise of Nations

PC  
Rise of Nations, 2003'te piyasaya sürüldü. Oyun, 2003'te piyasaya sürüldü. Oyun, 2003'te piyasaya sürüldü.

## DVO & ONLINE



### World of Warcraft: Legion

PC  
World of Warcraft: Legion, 2018'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2018'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2018'de piyasaya sürüldü.



### Final Fantasy XIV: A Realm Reborn

PC  
Final Fantasy XIV: A Realm Reborn, 2013'te piyasaya sürüldü. Oyun, 2013'te piyasaya sürüldü. Oyun, 2013'te piyasaya sürüldü.



### Overwatch

PC, PS4, X One  
Overwatch, 2016'da piyasaya sürüldü. Oyun, 2016'da piyasaya sürüldü. Oyun, 2016'da piyasaya sürüldü.



### Destiny: Rise of Iron

PC, PS4, X One  
Destiny: Rise of Iron, 2017'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2017'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2017'de piyasaya sürüldü.



### The Lord of the Rings Online

PC  
The Lord of the Rings Online, 2007'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2007'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2007'de piyasaya sürüldü.

## SANAL GERÇEKLİK



### Robo Recall

PC  
Robo Recall, 2018'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2018'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2018'de piyasaya sürüldü.



### The Brush

PC, VR  
The Brush, 2018'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2018'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2018'de piyasaya sürüldü.



### Arizona Sunshine

PC  
Arizona Sunshine, 2015'te piyasaya sürüldü. Oyun, 2015'te piyasaya sürüldü. Oyun, 2015'te piyasaya sürüldü.



### Eve Valkyrie

PC, VR, PSVR  
Eve Valkyrie, 2016'da piyasaya sürüldü. Oyun, 2016'da piyasaya sürüldü. Oyun, 2016'da piyasaya sürüldü.



### John Wick Chronicles

PC  
John Wick Chronicles, 2016'da piyasaya sürüldü. Oyun, 2016'da piyasaya sürüldü. Oyun, 2016'da piyasaya sürüldü.

## YARIŞ & ŞİM & SPOR



### Forza Horizon 3

PC  
Forza Horizon 3, 2016'da piyasaya sürüldü. Oyun, 2016'da piyasaya sürüldü. Oyun, 2016'da piyasaya sürüldü.



### Overwatch

PC, PS4, X One  
Overwatch, 2016'da piyasaya sürüldü. Oyun, 2016'da piyasaya sürüldü. Oyun, 2016'da piyasaya sürüldü.



### Planet Coaster

PC  
Planet Coaster, 2017'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2017'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2017'de piyasaya sürüldü.



### 911 Operator

PC, Mac  
911 Operator, 2017'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2017'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2017'de piyasaya sürüldü.



### WWE 2K17

PC, PS2, Xbox  
WWE 2K17, 2016'da piyasaya sürüldü. Oyun, 2016'da piyasaya sürüldü. Oyun, 2016'da piyasaya sürüldü.

## BİR GARIPOYUN



### Super Mario Maker

Wii U, 3DS  
Super Mario Maker, 2015'te piyasaya sürüldü. Oyun, 2015'te piyasaya sürüldü. Oyun, 2015'te piyasaya sürüldü.



### Dink's Diner

PC  
Dink's Diner, 2018'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2018'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2018'de piyasaya sürüldü.



### Detention

PC, Mac  
Detention, 2018'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2018'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2018'de piyasaya sürüldü.



### Lego Worlds

PC  
Lego Worlds, 2017'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2017'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2017'de piyasaya sürüldü.



### YouTubers Life

PC, Mac, iOS  
YouTubers Life, 2018'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2018'de piyasaya sürüldü. Oyun, 2018'de piyasaya sürüldü.

## AYIN ALTIN OYUNLARI



### The Legend of Zelda: Breath of the Wild

NER: AUTOMATIA  
TOYMAST: TUNES OF NUMERA



### The Legend of Zelda: Breath of the Wild

NER: AUTOMATIA  
TOYMAST: TUNES OF NUMERA



### The Legend of Zelda: Breath of the Wild

NER: AUTOMATIA  
TOYMAST: TUNES OF NUMERA

## ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Özellikle bu ayın oyunlarında, dijital ve fiziksel versiyonlar arasında, ama fiziksel versiyonlar da bulunuyor.

### NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

NER: AUTOMATIA

TOYMAST: TUNES OF NUMERA

ALT

12/05  
2017

# A L I E N

## C O V E N A N T

HhhHHhhHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH

EREM KAYÜRKÇÜ

**T**ıslamaya benzer bir ses duyulur önce, sonra da çingiraklı yılanın o tekilsiz Rıptısı gibi olan kuynruğun yavaş aına tehditkar hareketleri hissedilir havada. Yere damlayan şıp şıp asidlik salya sesleriyle soh aşamadır ve o melun çene'bir çekik gibi kafatasını parçalamadan önce kaçmak için pek de bir şansınız kalmamıştır artık, avsızdır onun için, yemeksizdir veya yemiyen bir eğlence aracı. Yaratık artık yanınızdadır ve yazgınız metal duvarların üstüne kırmızı harflerle yazılmak üzeredir.

İşte bu çaresizlik ve acıdık hal çökmüştü biz hep Allen filmlerine, karşısında durdurulamaz bir düşmanın olduğunu bilen insanların gerilim yüklü, hayatta kalmak adına sarf ettikleri çaresiz çirpışılardır bize cazip gelen. Birileri kesin ölecektir ama kimin hangi sırayla öleceği belirsizdir ve yaratığın kendiyi varlığını getirdiği o sıkıntılı hissiyat sarar tüm beyninizi, dipten dipten oyar bilimiyenin o soğuk korkusu içtizi.

Seri bu tanıdık sulara nihayet dönüşür *Alien: Covenant* ile. Herif de orijinal filmin yönetmeni **Ridley Scott** ve *Prometheus*'un en iyi taraftarlarından biri olan **Andrew David** rolündeki **Michael**

**Fassbender** ile dönüşür ki kendisini bu sefer Walter isimli bir başka andröid rolünde izleyeceğiz. Eh madem iki Fassbender'imiz var yeter diyebilirsiniz ama yetmemiş. Kadro bu sefer daha kalabalık ve riskler daha yüksek *Prometheus*'a göre.

O filmin devamı zaten *Covenant*. Konumuz bu sefer Elizabeth Shaw ve David'ın gittikleri. Mühendislerin gezegeninde geçiyor ve *Covenant* gemisinin ekibi bufafe yeni bir yaşam kurmaya gelmiş gönüllülerden oluşuyor. Tabii sevgili Xenomorph kılığındaki belalarını bulmaları da uzun sürmüyor. *Fassbender* dışında kadroda özellikle **Katherine Waterstone**'un canlandırdığı Daniels öne çıkıyor ki kendisinden yeni bir Ripley yaratılmak isteniyor gibi geldi bana... Yönetmen Scott hemen her röportajında bu sefer maksimum kan-vahseti ortaya koyduklarını ve filmin epey sert sahnelere sahip olacağını yineliyor. Hatta daha ufak bir kısmını gördüğümüz düz sahnesini öve öve bitiremiyor oyuncu kadrosu da ona destek olarken. Serinin özellikle 3. ve 4. filmleri bu yoldan gitmeyi denemiş fakat karakterlerin sunumundaki eksikliklerden dolayı fazla sevilmemişlerdi. **Sigourney Weaver**'ın

Ripley'de olması izlenilecek filmler değillerdi zaten. Lakin gönlünüz ne kadar rahat olabilirse, o kadar rahat olsun; sırf fragmanlar hakkında yayınlanan 'prolog' videosundan anıyozuz ki buradaki karakterlerin önemseyebileceğimiz bir hikâyeleri ve aralarında kurulmuş bağlar var. Burada benim güvenim senarist **John Logan**'a tam açılsın. Kendisi kalabalık kadrolu işlerin alından (misal *Penny Dreadful* ve *Aviator*) hep başarıyla kalkmış bir isim ve burada da falso vereceğini sanmıyorum...

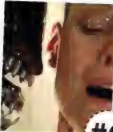
Bir başka ilginç durumsa bu filmin öncesinde *District 9*'un yönetmeni Neill Blomkamp'ın bir *Alien* projesi vardı ve hayranlar arasında heyecan yaratmıştı yapımcılar da milletin gazını görüp ona "sen biraz daha bekle abi, Ridley B!" tane daha çeksin" demişler gibi bir anda bu film duyurulmuştu *Alien: Paradise Lost* adıyla. Ümanın bir gün diğer projesi de görürüz fakat şimdilik elimizde hayli sağlam gelen ve kalbimizin damarlarına ekstra kan pompalatacak bir *Alien* filmi var (tutarsa 4 tane daha düşünülüyormuş bu arada) ve onun üstümüze salacağı dehşetler için her zamanaki gibi hazınlık değiliz. Ki bu çok güzel.

**O YÖNETMEN:** Ridley Scott **O OYUNCULAR:** Michael Fassbender, Katherine Waterstone, James Franco, Danny McBride

# ALIEN SERİSİNİN UNUTULMAZ ANLARI

## ALIEN'LA YÜZ YÜZE (ALIEN 3)

Çoğunluğun hemfikir olduğu bir konu varsa o da David Fincher'in yönettiği üçüncü filmin pek de başırlı olmadığıdır. İşte o vasat filmin iyi sahnelerinden biriydi Ripley ve yaratığın burun buruna kaldıkları sahne. Yalnızca yarattığı ilk kez bu kadar yakından görmemizin gerilimi ve salıyalarının iğrençliği yetmezmiş gibi Ripley'e neden dokunmadığı da filmin sonuna kadar bir sır olarak kalacaktı. Keşke filmin geri kalanı da bu kadar etkileyici olsaydı.



#6

## BISHOP'UN BİÇAK NUMARASI (ALIENS)

James Cameron'un yönettiği ikinci filmin pek çok akılda kalıcı sahnesinden birine

ilk kez tanıştığımız android Bishop askerlerden gelen istek üzerine "bıçak numarası" nı er Hudson'a gösteriyordu. Bıçağın metodik şekilde parmaklar arasında gidip gelişi hızla nırken tansiyon yükseliyor, Hudson da korkudan altına edecek hale geliyordu. Bishop'la gayet cool şekilde ortamı terk ediyordu.



#5

## AMELİYAT SAHNESİ (PROMETHEUS)

Kimi zaman zihin açan, bazı sahneleriyle de ruh yoran bir yapımdı Prometheus. İnsan DNA'sıyla karışmış yaratık ceninine gebe olan Dr. Elizabeth Shaw'ın bunu fark etmesi ve kâbusu andıran gerilimli bir operasyonla içinde büyüyen canavardan kurtulması unutulacak gibi değildi. Tabii kendisi bu hareketinin meşhur yaratığımızın doğumuna sebep olacağını bilse oracıkta yarakarak hallederdi herhalde bu Cthulhu miniği yavrucağı.

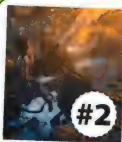


#3

## RIPLEY'İN SONU (ALIEN 3)

3. filmin sonunda Ripley nihayet içinde bir yaratık kraliçesini barındırdığını anlar ve kahramanca kendini kuzgün alevlerin içine bırakıp yok olmayı seçer. Düşerken göğsünü delip çıkan yaratığı anaç kucaklayış ise hafızalara kazınmıştır. Ha dördüncüde geri diriltiyorlardı kadıncığızı, o ayrı. Bi' rahat vermediniz.

#4



#2

## YARATIK KRALİÇESİ VS RIPLEY (ALIENS)

İkinci filmin sonlarına doğru Ripley yaratıkların inine giden asansöre biner. Karşılaştığı manzara ve yaratık kraliçesinin devasa cüssesi onu yıldırmayacak ve alev makinasıyla yumurtaları çok pismiş şekilde annelerine servis edecekler. Galeana gelen kraliçeyse kendi üreme organlarını kopartıp Ripley'in peşine düşüp belasını bulur.

## KANE'İN ÖLÜMÜ (ALIEN)

Eh bunu birinci seçmesem dayak yerdim herhalde. Olağan bir uzay gemisi akşamı ve sağlığına kavuşan arkadaşları için kutlama yapan olağan bir mürettebat. Ne kötü gidebilir ki? Tabii ki sağlığına kavuşan arkadaşınız bir anda göğsünü yarıp çıkan bir yaratıkçık sayesinde bol soslu et yahnisine dönüşebilir, bu da sizi gerebilir. Yaklaşık 40 yıldır izleyen herkesi gerdiği gibi.



#1



ENİN KÜTÜPHANESİ

# HADI YENİDEN YAPALIM!

**FİKİRLER TÜKENİRKEN  
BİTPAZARINA NUR YAGIYOR**

**B**u ay film sitelerini şöyle bir dolaırken gözüme çarpan hemen hemen tüm başlıklar bir şeylerin yeniden çevrimi, yeniden yapımı, "ama bakın böyle de oluyor" versiyonlarının haberlerini içeriyordu. Hollywood bildiğiniz gibi tekrardan, devamdan, satan fikri mülkün aynısını laciverte boyayıp sunmaktan bıkmayan, parayı buradan toplayan bir oluşum. Zira insanların tanıdıkları, bildikleri atmosferlere dönüşleri komple yeni dünyalara atım atmalarından daha az sancılı bir durum (hoş, komple yeni dünyalar dediğimiz de zaten oradan burdan toplanmış fikirlerin farklı bir sunuma önmüze gelmesi sadece). Durum böyle olunca Hollywood amcalar artık makine gibi üretiyorlar bu tarz film ve dizileri.

Lakin özellikle son yıllarda orijinal fikirleri çok seyrek görür olduk. TV'ye bakıyorsanız 80'lerin polisiye dizi ve filmleri, korku serileri yeniden hortlamış (Lethal Weapon'ın veya Exorcist'in dizisine ne gerek vardı mesele?) sinemada Disney'in 25-30 yıl önce yaptığı canım klasik animasyonların live-action'ları, yüz bininci Marvel filmi ve 80'lerin çizgi-filmlerinden apartma işler ortamı domine etmiş. Hatta çok daha yakın zamanda çıkmış olan Ejderha Dövmeli Kız'ın bile yeniden yapımı konuşulurken ayın bombası Matrix'in dijital semalarından geldi. İlk haberlerde yeniden çevrim veya baştan başlanacağı söylenen bu yeni yapımın başrolünde de siyahı oyuncu Michael B. Jordan'ın olacağını duyulması internette sağlam bir shitstorm yarattı ve içine çekilen herkes de yerli yersiz yorumlarda bulunmaktan çekinmedi. Nihayetinde bu uyarıların senaryo yazarı Zack Penn sazi eline aldı ve filmin bir yeniden yapım olmayacağını, Matrix evreninden başka bir hikâyeye anlatılacağını söyleyip yüklerle biraz su serpmeyi başardı. Hatta bazı teorilerde göre Michael bu filmde Morpheus'un gençliğini oynayacak ve bizi Matrix'in daha önceki bir dönemine götürecekti. Hayır demem buna, ama keşke yapımcılar da daha açık olsaydı ilk etapta da bu kadar gereksiz muhabbet dönmeseydi.

Diğer yandan Disney'in geçmişinin ekmeğini yemesi hadisesi de Güzel ve Çirkin sayesinde tüm hızıyla sürmekte. Bu filmlerin güncel bakış açısı ve teknolojiyle klasik çizgi-filmleri yorumlamalarına karşı olmasam da misal bir Aslan Kral'da bu formül ters tepebilir. Zira o filmin duygusu ve etkisi çizimlerle bir başkaydı, dijital hayvanların Ormanın Kitabı sınavı iyi geçmiş olsa da Aslan Kral mevzu su sıkıntı yaratabilir. Sırada olan Mulan ve Dumbo filmiyle bize bu akımın yakın zamanda bitmeyeceğini, seyirci bıkana kadar Disney'in üstümüze bunları yağdıracağını müjdeliyor(!) tıpkı dünya Johnny Depp'ten sıkılana kadar Karayip Korsanları filmlerinin bir başka lanetli tayfayı üstümüze salacak olması gibi. Şimdi bir de kötü eleştiriler almayı üstüne de sağlam hasılat yapan Power Rangers filmimiz oldu malumunuz, önümüzdeki on yılda onun devam edeceğini öngörebiliriz pekala. Benim takdir ettiğim nadir yapımcılardan birisiyse Universal. Godzilla'da iyi iş çıkartan şirket yeni King Kong filmiyle de canavarlarını modernize etmeyi sürdürüyor, yeni Mumya filminden de beklentilerim yüksek bu noktada. Anime uyarlamalarında atılan yanlış adımlarsa Ghost in the Shell ve Death Note filmleriyle düzeltilmeye çalışılacak önümüzdeki dönemde, tutarlarsa Amerikan soslu Akira'ları, Cowboy Bebop'ları bekleyin derim.

Yeniden çevrimler ve devam filmleri eskiden beri Hollywood'un bir parçası olsa da artık yeni bir şeyler izleyemez olduk neredeyse. "Seyirci bunu istiyor" lafının arkasında ne kadar saklanılabilir o da bir soru işaretidir olsa da, orijinallik açısından ciddi bir kıtlık yaşadığını çok açık. Burada devreye yeni nesil bağımsız sinemacılar giriyor ve 70'lerde ve 80'lerde Spielberg, Lucas, Scorsese ve Coppola'nın yaptığına benzer bir devrimi yapmak için fırsatı ihtiyaçları var sadece. O fırsatların da Netflix, Amazon, Hulu gibi mecalarda sunulduğunu görüyorsunuz ve sinema salonlarında daha çok bu yeni akım yönetmenlerinin işlerini bekliyoruz sabırsızlıkla.





## GODZILLA Animesi Gümbür Gümbür Geliyor

Bir süredir yapımından haberdar olduğumuz Godzilla animesinden detaylar sonunda günışığına çıktı. Yeni yayınlanan bilgilere göre film insanlığın Godzillanın şerrinden uzak gezegenlere kaçtığı bir gelecek tablosu çiziyor. Fakat kaçılan gezegenin de yaşam şartlarını desteklememesi yüzünden insanlar "biz geri dönelim abi, ne olacaksa olsun" derler. Dönerler ama bu sırada dünyada 20,000 yıl geçmiş, Godzilla ekosistemin en tepesinde dünyaya hükmetmektedir. İşte biz de bu ortamda Godzilla'nın kanısı Haruo isimli gencin mücadelesini izleyeceğiz. Film Kasım'da Japonya'daki gösteriminden hemen sonra Netflix ortamlarında dünyaya sunulacak. Valla ben sevdim konuyu, gelsin bakılır gayet.

## KARA KULE'NİN POSTERİNDEN SONRA İLK FRAGMANI DA HAZIR! AMA BİZ DERGIYI TO- PARLARKEN HENÜZ YAYINLANMAMIŞTI :!



## Terry Gilliam'ın DON KİŞOT'UNU Nihayet Görebileceğiz

Şansı pek nadir rast giden deli/dahi yönetmen Terry Gilliam'ın yaklaşık 20 yıldır gerçekleştirmeye çalıştığı Don Kişot filmi nihayet yeniden çekimlere başlayabildi. 90'ların sonunda Johnny Depp'in başrolünde olduğu yapım bir sürü talihsizlikten sonra iptal olmuş, hatta bunu anlatan ayrı bir belgesel film bile çekilmişti. Şimdiyse Adam Driver'in başrolün-

de olduğu ve elden geçirilmiş senaryosuyla modern dünyayı kurgusal dünya ile harmanlayan ve The Man Who Killed Don Quixote ismiyle yeniden karışmaya çıkan proje umarım bu sefer mutlu sonu görür. Çoğu Gilliam filminde olan sürreal atmosferi yeniden soluyabileceğimiz yapım önümüzdeki yıl bizlerle olacak. Yine bir aksilik olmazsa tabii...

## ESCAPE FROM NEW YORK'UN YÖNETMENİ BELLİ OLDU GİBİ

Robert Rodriguez şu sıralar hayli meşgul görünüyor. Zira kendisi manga uyarlaması Alita: Battle Angel'ı bitirir bitirmez John Carpenter'ın 1981 tarihli kült filmi Escape From New York'un yeniden çevriminin yönetmenliğine geçecek gibi. Orijinal filmin yönetmeni Carpenter da bu kararı desteklediğini Twitter hesabından belirtti. Bu arada filmin ana karakteri Kurt Russell'in canlandırdığı Snake Plissken'in hangi video oyunu karakterine ilham verdiğini biliyorsunuzdur. Elbette Metal Gear serisinden Solid Snake.

## +18 BİR VENOM FİLMİ GELEBİLİR

Uzun zamandır ortalıkta haberi dönen bir Venom filmi vardı: hatırlarsanız. İşte o proje artık gerçek olmaya daha yakın zira Sony senaristler kiralayarak gaza basmış durumda ve filmin de bilimkurgu-korku türünde ilerlediği, hatta zamanın sağlam korku filmlerinden The Thing'in izinden yürüyeceği konuşulmakta. Marvel sinematik evrenine dâhil olmayacak film Sony'nin kendi Örümecek Adam evreninde geçecek ama Örümecek Adam'ı da içermeyecek. +18 olması da gündemde olan yapımı 2018 gibi izleyeceğiz de solo bir Venom filmi ne derece çalışır onu da merak etmedim değil. Marvel'in simbiyotik süper kötüsü nasıl çıkacak meraklardayım.



ONUR KAYA

**M**atrix, felsefeyi popüler kültüre taşımasıyla unutulmaz olmuş bir seri belki ama özellikle takdir görmesi gereken bir diğer nokta, siyah ve beyaz bir sona sahip olmaması, karşıt fikirleri eşit güçte çarpıştırması. Durdurulamaz kuvvetin karşısına, yerinden oynatılamaz bir obje koyması. Neo'nun karşısına Ajan Smith'i dikerken, üçüncü kişiye, yani izleyiciye hangisinin gerçek kahraman olduğunu sorgulatıp aslında her ikisinin de büyük oyundaki birer piyondan ibaret olduğunu çok güzel perdeleyebilmesi. Aslında esas oyuncular son filmin son sahnesinde çocukları yatağa götürmeye gelmiş bir çift ebeveyni andıran Oracle ve Architect. Sanal ve gerçek ise ırklar arasında değiş tokuş edilirken tersine çevrilen iki oyun masası sadece.



## THE ORACLE

KURABIYE YOKSA SEÇİM DE YOK!

**i**nsan, doğası gereği, kendine dayatılan (o dayatılan mükellem bile olsa) reddeder. Çünkü insanın fitratinde, tek bir "uygun yolda" yürümek yerine bireyselliğinin farkına varma çabası vardır. Bu bağlamda doğanın farklı türlerinden ve kendi türdeşlerinden ayrıma umuduyla hareket eder. Bir şeyleri değiştirebilmeye yönelik bu umut, bu amaçla yapılan seçimi, seçim ise tekrardan umudu doğuracaktır. İnsanoğlu evrenin görkemli keskinliğini karşısında durabileceğini, ona etki edebileceğini hayal etmek uğruna ütopyadan bile kaçacak organik bir zekâyı sahiptir.

İki prototip sürümün ardından çağır tutulabilen ilk Matrix sürümünün kararlılığından sorumlu Kâhîn'in fonksiyonu da işte tam olarak burada yatar. Duygulanın öçü kabul etmediğini anlayamayan Mimar ne kadar kesin ve hesaplı ise, Kâhîn de o kadar belirsiz ve oyuncudur. İsminin ironisi, ona gelenleri seçeneklerle sınırlandırması veya diğer bir deyişle sonuca giden yolda ellerinden tutmamasıyla belirginleşir. Bildiğimiz haliyle Matrix'in annesi olan Kâhîn, muazzam sanal gerçekliğin beş tekerrürü boyunca, dolaylı yoldan

da olsa eînden doğduğu insanlığı borcunu öder ve makinelere ait bir başka kontrol mekanizması olarak ona ebeveynlik eder. Bir noktada her anne gibi, döngüler boyu yaşamı, ölümlerini ve hatırların gözlemediği çocuklarının ırlığına çalışkandır elbette. Nihayetinde bu "sezgisel program" maldneler arasında insanlığı açık ara en yakından tanıyan ve onu en iyi manipüle eden varlık olup çıkar.

Prototip Matrix denemelerinin ardından işlevine kavuşan Kâhîn bilir ki, seçim illüzyonunun katmanları arasında görölüp sorularla sarmalandığında, kişiyi anlamı olan tek yolu, yani kendi yolunu bulmaya mahkum etmek gayet mümkündür. İnsan aklını tahmin edilebilir kalmanın yolu, onu mualakta bırakmaktan geçer. O yüzden ağızdan papazlar bir isabet ve kesinlik barındıran sözler döken Mimarın aklına Kâhîn, Neo'nun soracağını bildiği sorulan yanısırmaktan öteye gitmez.

Kâhîn, geleceği görmektense onu inşa edecek olanları tanı ve oyunu da bu şekilde kazanır. Oyunu oynama sebebiyle insan ırkına makinelere denk bir konum bahşetmek.



# THE ARCHITECT

"SİZE FREUD DİYEBİLİR MİYİM?"

**A**rchitect, mükemmel gücünü ve aynı zamanda da nihai zayıflığını determinizmden alır. Yegâne amacı, Matrix içindeki anomallilerin oluşturduğu dengesizlikleri ortadan kaldırmaktır. Kalpte yerşeren duygulan hiçe sayan bir hesaplılığı bağımlı olan bu "makineden tanı", Matrix'in sanal gerçekliğini oluştururken, esas gerçekliğin evrensel dili olan matematiği kullanacaktır elbette. Çünkü hiçbir şey matematiğin ifade etmekte yetenez kalacağı kadar spesifik, anlatılamayacağı kadar karmaşık değildir. Matematik ayrıntının orantıyla sergilenilebilmesi, mükemmelliğin ölçülebilmesi, evrensel düzenin rakamlara dökebilmesidir. Mimarın gözünde, mükemmel dünyayı yaratmanın yolu, onu hesaplayabilmekten, tüm olasılıkları göz önüne alabilmekten geçer.

Konuşma tarzı da bunu göz önüne serer; rastgele olmak veya genel geçer ifadeler kullanmak, tipik duygusallığın karmaşasına teslim olmak gibi Mimar'ın algısına aykındır. Bilmiş bir gülümsemeye doğru yolan çıkan ama o noktaya asla tamamen varmayan ağzı, her biri birer denklemden andır cümleler kurarak karşısındaki "yalnızca insan" olan varlığı makinelemin o yabancı, soğuk doğasını en bayağı şekilde aktarıp onu affaltır.

Organik olanın yarattığı sentetik yaşamın önde gelen zihniyetlerinden olarak, sentetik gerçeklikte mantıksal bir tanı konumuna yükselir. Mantıklı bir kişiye her anlamda mükemmel gelecek bir cennet kurası: Paradise Matrix.

Lakin derinlerde bir yerde kusurluluğunun farkında olan insan beyni. Adem ile Havva'ya özenilmesine kusursuz cennetten istifa eder. Kökünde duygular yatan tahmin edilemez insan doğasını anlamakta başansız olan Architect tekrar dener ve bu sefer de tarafından, içinde bin bir zorluğun barındığı Nightmare Matrix yaratılır. İnsanlık yine bunu kabul etmez. İster saf cennet, ister katıksız cehennem olsun, her parçanın tek bir amaca hizmet ettiği tek bir muazzam düzenin, aynı nihai amaç uğrunda bireyler arasında ahenk oluşturması, kaostan yerşeren insan zekasına göbre sunamayacaktır.

Kolektif makine bilincinin ona sağladığı bakış açısının çerçevesinde kısıp kalan Mimar, tek bir kişinin ölümlüyle onu seven bir başkasının dünyasının anlamını nasıl da kaybedebileceğini kavrayamaz. Çoğunluğun korunmasının tek verilmiş yol olması, Neo'yu tam tenine mantığa isyan etmeye itecektir.

## CENNET VE CEHENNEM FARKI

Paradise Matrix ile Nightmare Matrix'in isimlendirilmesi, serinin hikâyesini kaldığı yerden devam ettiren The Matrix Online bünyesinde olmuş. Standart Matrix'teki yeşil renklilerin aksine, Paradise Matrix'te ekranda akan kodların rengi sarı. İkinci ve üçüncü filmlerde karşımıza çıkan Seraph karakterinin Neo'ya sarı görünmesinin sebebi ise bu ilk iki prototip Matrix'ten birinden kalma bir program olması. Yeni prototip sürümünü sayarsak, filmde gördüğümüz sekiizinci Matrix oluyor.

# FRANK HERBERT

*"Düşmanların seni güçlü, dostlarınsa zayıf kılar."*

■ NURETTİN TAN

**10** dakikadan beri boş sayfaya bakıp düşünüyorum. Kaç defa yazdıklarımı sildim bilmiyorum zira ne yazarsam yazayım size bahsedeceğim adamın şanına layık olmayacağını hissetmekteyim. Bende yeri çok özel olan o adamın ismi **Frank Herbert**.

Bilimkurgu edebiyatı denildiğinde benim için yeri doldurulamayacak en önemli eser *Dune* serisidir. Elbette 2000'lerde **Brian Herbert**'in yazdığı *Hanedanlar* serisinden değil, tıba **Herbert**'in yazdığı *Dune*'dan bahsediyorum. **Frank Herbert** bu eseriyle bilimkurgu

tarlğinde ilk defa geniş ve kurulu bir evren yaratmıştır. Yaratığı dünyanın zenginliğini *Yüzüklerin Elendisi*'nin fantezi edebiyatında yarattığı etkiyle kıyaslayabilirsiniz. Derinlemesine baktığınız zaman, zaman içinde birbiriyle karman çorman olmuş dinlerin keşifmesine dayalı farklı inanç tiplerini, evrenin en değerli maddesi olan "Melanj" için büyük hanedanların birbirine girmesini, çetin ekolojik şartların insanların inançlarını ve yaşamlarını nasıl değiştirdiğini, politikanın halk üzerinde yarattığı etkiyi, bugün arkadaşınız olan insanların gelecekte sizi peygamber gibi takip etme ihtiyaçlarını görürsünüz.

**Frank Patrick Herbert** 1920 Amerika doğumlu. Gazetecilik, fotoğrafçılık ve ekolojik konular üzerine danışmanlık yapmıştır. Hayatının pek kolay geçtiği söylenemez, hatta başarısını bir hayli geç yakalamıştır. Örneğin *Dune* basılmadan önce yaklaşık yirmiyeye yakın yayınevi tarafından reddedilmiştir, inanabiliyor musunuz? Bunun en büyük sebebi: *Dune*'un zamanına göre bir hayli detaylı bir evrene sahip olması ve kitabın çok uzun oluşudur. Herbert nihayet bastırabildiğindeyse kitap öyle bir başarı yakalar ki bilimkurgu edebiyatının en önemli ödülleri olan Nebula ve Hugo ödülleri ni ardına alır.

*"Öğrenme kapasitesi bir armağan, öğrenme kabiliyeti bir yetenek, öğrenme isteği ise seçimdir."* **GİNİZ Lİ REBEC (DUNE)**



**DUKE LETO ATREIDES (DUNE)**

Mikami 2017 : ALT : 97



**▶ 2014 年 12 月 10 日**

**YÖNETMEN:** Martin Scorsese  
**OYUNCULAR:** Andrew Garfield, Adam Driver, Liam Neeson, Tadanobu Asano  
**IMDb NOTU:** 7,4

# SILENCE

### Bataklığa dikilen bir çiçek ne kadar hayatta kalabilir?

**D**oğanın kendine has kaotik sesleriyle açılıp kapanıyor *Silence*. Tıpkı doğum anında bir bebeğin içine düştüğü ortamı anlamlandıramaması ve ölüm anında artık bu âlemin derdini umursamayana zihnin sükkuneti kadar berrak bir boşluda *Rhyor* bu his izlenimciyi.

Usta yününün **Martin Scorsese**'nin 26. uzun metrajlı, vakit kaybetmeden mevzuyla ilgili birisi olan karakteriyle olan genç Hristiyan rahipleri tanıtıyor. Dönüştürülen haberler olan bir arkadaşın tanıtması, Japonya'da sıkı cinsiyet baskısı olan hocaları Rahip Ferreira'yı bulmak ve Portekiz'e geri getirmek olsa da film bundan çok daha derin mevzuyla ilgili bu felsefi arayışı ruhani bir arayış çeviriyor her ikisi için de. **Adam Driver** ve **Andrew Garfield**'in başarıları canlandırdığı illiden odamızın çoğunluğu Garfield'in karakterinde. Filmin onun ruhani ikilemlerine ve sesizliği içindeki "tek" sesi duyuma cabası tanıtık ediyoruz. Yapımda Japonların tarihleri gerektirdiği uygun ve acaozm gözükseler de esasında çok basit şekilde diğelerine ve kültürlülerin konuşmaları çıkmakla odalarının altı kalınca çizilmiş. Miyonerlik dedikimiz şey zaten batı dünyasının sömürü aracılarındın bir, dolayısıyla Japonya'da Budizm sen kayıyalınca çarpan Hristiyanlık orada tutunamamış s illiken coğrafi ve kültürel çeşitliliği kadar bu acaozm dirmişe de dayanıyor.

Ama tüm bu tarihsel gerçeklik Scorsese'nin yoğun ve eskilerin epik filmlerini animsatan anlatımı içinde bize

nancı olarak değil de olduğu gibi anlatılmakla kullanılıyor ve gösterdiği tüm Hristiyanlara yapılan zulüm sahanelerine rağmen Hristiyanlık propagandasında düğümlemeyi de bir şekilde başarıyor. Zira hangî insan istemi olursa olsun bunların yapıldığını biliyoruz tarihte. Mevzu o değil ki kesinlikle. Yöntem de doğru yolu seçip kişilerin hikâyelerine odaklanıyor. Genç rahip Rodguets'nin (Garfield'den da şu Japonlardan çektiği nedir bu ya yühe, *Hocksway Ridge* bile bu lık ıyda) kişiliği ve çekimleri ve defalarca inançla tebliği tutumunu, diyetini (belki ruhani mahpusluğu) ve yabancısı olduğu bu topraklarda kök salmayışını anlatmaya seep, neredeseyse delliğe uzunca yolculuğa keskin bir bakış atmış. Bu bakış bize dünyada gerçek iyiliğin yühe kötlüğün sınırların ne kadar bulanık olduğunu, zalimlerin hakkı, hainlerin masum olabileceğini göstermekten de çekilmiyor. Düşünceler ve fikirler havuzuna yuvarlamak zihnimizi içsel alemde yüngülletir kendini Tanrı'nın inayetine adanmış bu insanlarla birlikte ve felsefi görüşlerin ötesinde "yalnızca insan" olduklarını anımsatıyor.

Nihayetinde izlemesi, tahammül etmesi zor bir film olsa da seyircisinin ruhunu tazeleyi, zihnini düşüncelere sevk eden de bir film *Silence*. Hangel İnancın mensubu olursanız olun (veya inançsız da olsanız) izlemesi size bir şey katacak farkı bakış açılarıyla kuşatacak ve günümüzde yaşanan medeniyetler çatışması daha iyi anlaşılması sağlayacak bir eser. Hatta belli o sessizliğin içinde bazı yanıtları dumanıya da süzülabilir süpür çekildir.



## HRİSTİYANLIĞA ÜÇ FARKLI BAKIŞ

■ THE LAST TEMPTATION OF CHRIST (1989)

Yine yönetmen Scorsese'nin ait bu yapım Nikos Kazantzakis'in romanından uyarlanmıştır ve Hz. İsa'yı çarpıcıları olan sıradan bir insan gibi göstermesiyle zamanında büyük tepki görmüştü. Katoliklerin bu sert tutumuna Protestanlar da filme destek olarak cevap vermekte gecikmediler. David Byrne'nin de yapımında küçük ama kritik bir yönlendirilme izleni.

**THE PASSION OF THE CHRIST (2004)**

[illegible]

## LIFE OF BRIAN / 1970

[illegible]

**EDİTÖRÜN NOTU:** Ruhun sükûnetinde kopan fırtınaları ve içsel muhakemeyi derinlemesine hissettirmesi filmin en büyük artısı olmuş. Bos betes aksiyonlardan bunalan zihinlere iyi gelecektir. ★★★★★

**YÖNETMEN:** Morten Tyldum **OYUNCULAR:** Chris Pratt, Jennifer Lawrence, Laurence Fishburne, Andy Garcia **IMDb NOTU:** 7,7



## PASSENGERS

Tür bilimkurgu oluncu *Interstellar* gibi bilimsel teorilerden ağır şekilde yararlanan (ve senaryonun gidipgitisi için bu teorileri katletmekten çekinmeyen) filmler olduğu gibi, *Guardians of the Galaxy* ya da *Star Wars* gibi Space Opera dediğimiz türler de çıkıyor. *Passengers* ise bunlardan hiçbirisi değil. **Chris Pratt** ve **Jennifer Lawrence** gibi sağlam iki ismi uzayda yeri geldiğinde üzen, yeri geldiğinde güldüren bir aşk hikâyesine çeviren, klasik Hollywood tarzında bir film. Hikâye sunumu ve örgüsü iyi oluktan sonra aşk filmi de olsa sıkıntı değil. Hele bunu bilimkurgu ile kaynaştırsanız daha da zevk alırım. Pek de uzak olmayan bir gelecekte özel şirketlerden birisi yıldızlararası

seyahat edip, koloniler kurarak paraya para dememektedir. Gemiye binlerce kişiyi tıkıştırıp dondurarak uyuştur ve gezegene varmalarına birkaç ay kala uyandırma üzerine bir sistemi vardır. Dondurularak uyuşturma uzun süreden beri hiç başarısızlığa uğramadığı için hatasız bir işlem olarak görülür. Ama uykulu modüllerinin de bozulabildiğini, vakitten 90 yıl önce uyanan iki kişinin varlığıyla öğreniriz. Aslında abur cubur bir film olmasına rağmen içerisinde ahlaki çelişkiler de barındırıyor yapım. Kendi içinde tutarlı, başından sonuna kadar sıkıyama ama bilimkurguyu da sırf süs olarak kullanan bir film *Passengers*. İzmeden evvel bunu bilmeniz de fayda var. **■ NURETTİN**

**EDİTÖRÜN NOTU:** İzlerken sıkılmayacağınız garanti, ama bilimkurgunun sadece sos olarak kullanılması sıkıntı olabilir. ★★☆☆☆

**YÖNETMEN:** Barry Jenkins **OYUNCULAR:** Mahershala Ali, Sharif El Eidi, Duan Sanderson **IMDb NOTU:** 7,6

## MOONLIGHT

2003 yılında *My Josephine* adlı bir kısa filmle tanındı **Barry Jenkins**'i. Kısa sürede yakından takip ettiğimiz yönetmenlerden biri haline geldi kendisi. 2008'in ortalarında ise *Medicine for Melancholy* adlı ilk uzun metraj filmini fark edip hayran kalmıştım ama inanır hiç aklıma Jenkins'in filmlerinden birinin Oscar adayı olacağını getirmemişim. Jenkins, sağlam tarzı olan ama bu tarzını pek Akademi'ye yansıtmak istemeyen bir adamdı benim için. Evet, bu yıl sessiz sakin bir şekilde gelip adından söz ettirdi ama emin olun **Barry Jenkins**'in *Moonlight*'i Oscar'lı bir film den çok daha fazlası. **Tarell Alvin McCraney**'in *In Moonlight Black Boys Look Blue* adlı okul projesinden esinlenen film bu yıl izleyeceğimiz (daha yılın çok başındayız farkındayım ama) en dürtür, en açık film olabilir. İnsanîyet namına izleyiniz, efendim. **■ EMİNE K.**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Biraz empati, biraz kendini keşfetme, çok azıcık da biyografi. ★★★★★



MUTLAKA İZLEYİN

**YÖNETMEN:** David Yates **OYUNCULAR:** Eddie Redmayne, Katherine Waterstone, Collin Farrell **IMDb PUANI:** 7,5



## FANTASTIC BEASTS AND WHERE TO FIND THEM

Harry Potter evrenini orijinal formunda, yani kitaplarda ne kadar sevdiğimi baştan belirtiyim de bakış açım olabildiğince anlaşılabilir olsun. Kendi adıma, **David Yates**'in çektiği filmlerin üçünden, yani beş, yedi ve sekizden, birer uyarlama olarak hunharca nefret ediyorum. *Fantastic Beasts*'i de çekken **David Yates**'in izlediğim filmlerini, sinematografik olarak başarsız, sadece iyi bir senaryo veya kurguyla işleyebileceği filmler olarak görüyorum. *Fantastic Beasts* de ismini her ne kadar var olan bir kitaptan alıyor olsa da, **J.K. Rowling** tarafından sıfırdan ve bir film olarak yazıldığı ve dolayısıyla adaptasyon sürecinde yönetmen tarafından kat-

ledilmediği için "yeteri kadar" başanlı bir film. Kendi başına muazzam bir sinemacılık örneği değil ve kimileri tarafından olmakla suçlandığı üzere fazla mütevazı bir başlangıç, evet. Lakin iş konuyu götüreceği yerler hakkında ipucu vermeye ve **J.K. Rowling**'in artık ustalaştığı "bahsedilip geçilmiş şeylere sonradan anlam kazandırma" olgusunu kullanmaya gelince oldukça başanlı *Fantastic Beasts*. Film izleyip eski seriyile ilişkilerdirdiğinizde beyninizde ampul yakmayla becerceğini düşündüğüm Obscure kavramı buna bir örnek. Neyse ki kendi ismine kavuştu da spoiler vermeden bahsini edebildim, keah keh. **■ ÖNUR**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Büyüculük dünyası içindeki yeri düşündüğünde verdiği keyif kat kat artan, yüz gülmüştür bir film. ★★★★★

**YÖNETMEN:** Yasushi Kawamaru, Keiichi Saitō **OYUNCULAR:** Yuki Kaji, Daisuke Ono, Saori Hayami **IMDb NOTU:** 7,4



## GANTZ O

**H**iroya Oku'nun en bilindik mangası Gantz'in kaderini biraz Berserk benzetiyorum. İki seri de harika giriş ve gelişme bölümlerinden sonra bayır aşağı bir seyir izlemişti. Berserk sonradan toparlarken Gantz vasat bir finalle bitirmişti. Elimizdeki 3D animasyon film öyküyü en baştan anlatmıyor, onun yerine manganın çöşp taşıdığı Osaka bölümünü konu alıyor ve serinin ana karakteri Krono Kei yerine liseli yağız delikanlı Masaru Kato'ya yoğunlaşıyor. Gantz, öldükten sonra bir odada uyanan ve güçlendirici giysiler giyerek onlara hedef gösterilen canavarlarla savaşmak zorunda kalan sıradan insanların hayli vahşi öyküsünü

anlatır. Bu filmde de bütçe müte dimlenmemişler, basmışlar kan vahşeti, basmışlar canavarı. Bazı karakterler baya baya gerçekçi durmakla beraber ana karakterleri mangadaki görünümülerinden çok uzaklaşmamışlar. E buna iyi kurgu, bol çeşitli aksiyon ve fena olmayan bir drama da eklenince ortasından girdiği öyküyü izlerin kılan bir film çıkmış. Görsel kalitenin tavan yaptığı bu sert bilimkurgu aksiyonu Netflix ortamlarından Türkiye alt yazıyla izleyebilirsiniz bu arada. İlginizi çekerse serinin başına da bakmayı ihmal etmeyin ama ne anime serisi ne de insanlı film bu yapımın yanına yaklaşamıyor o da bir gerçek. ■ EREN E.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Manganın ortasından dalıp yine ortasından çıkmasına rağmen kendi içinde bütünlüklü ve hayli eğlenceli bir seyirlik olmuş. Aksiyon olarak on numara beş yıldız. ★★☆☆☆

**YÖNETMEN:** Keiichi Hara **SESENLENDİRENLER:** Anne Watanabe, Yutaka Matsushige, Gaku Hamada **IMDb PUANI:** 6,6

## SARUSUBERİ: MISS HOKUSAI

**T**arih herkese hak ettiği yeri vermiyor maalesef. Bazen o hakkı geç teslim ediyor, ama geç olsun güc olmasın diymiyoruz. Özellikle söz konusu kadınlarsa bu unutulmuşluğu ya da geç kalımsılığı daha da sık görüyoruz. Miss Hokusai, gerçek bir hikâyeyi birtakım gerçeküstü öğelerle süsleyerek sunan bir saygı duruşu. Aynı isimli manga serisinden anime filmine uyarlanan yapım, Japonya'nın en önemli ressamlarından **Katsushika Hokusai**'nin kız Oei'yi konu ediyor. Babasının

asistanı olan bu taş yüzlü, soğuk ama inanılmaz yetenekli genç kadın, babasının ölümlü gölgesinde kalmış bir deha aynı zamanda. Ve bu anime bize altı yetenekle doldurulmuş turkunun ne demek olduğunu gösteriyor. Özellikle ilhamın oturarak bulunamayacağını, onu en olmadık yerlerde aramanın ve deneyimlemenin gerektiğini öyle güzel anlatıyor ki... Tek bir olaya saplanıp kalmayan bu yapım, hayatında bir turkusu olan herkesin izlemesi gereken bir film. ■ HAZAL

**EDİTÖRÜN NOTU:** İnsanın kendi içinde bulunduğu durağanlığı sorgulatan bir yanı var. ★★★★★



**YÖNETMEN:** Ron Clements, John Musker **SESENLENDİRENLER:** Horoz, Auli'i Cravalho, Dwayne Johnson **IMDb NOTU:** 7,7



## MOANA

**D**isney'in klasik animasyonlarından bol bol ilham alarak yaptığı **Frozen** süper popüler oldu malum. Haters gonna hate, çok da tatlı filmidi bence, Let It Go da çok şeker şarkıydı ayrıca. Şimdi oradaki bir şeyleri kurtarmak için güzelim ülkesini terk eden, yolda isteksiz bir oğlan yol arkadaşlığı edinen, yanında komiklik münik yancısı bulunan ve bolca "inanarsın yapsarın" şarkısı söyleyen prenses formülünü alını; karlı diyarlardan tropikal iklime geçiş yapın, tebrikler! Nur topu gibi bir Moana'nız oldu. Formül güzel, Disney de bu formülü kullanmasını biliyor. Dolayısıyla karanfiller gibi

renkli, bülbül gibi ahenkli, neşeli, sevinçli, zevkli, nağme nağme sakayan bir filmimiz oluyor elimizde.

Ama yeni bir Frozen mi doğmuş? Yok öyle bir şey. Çok aynı çünkü. Sadece onunla değil, başka masal animasyonlarıyla da çok benzeriyor. Eh olayların gelişimi, karakterler vs. de yine Disney'in güvenli sularında seyredince filmi zaten daha önce bin kere izlemişsiniz gibi hissediyorsunuz, o masalsılık hissi biraz bazuyluyor. Popüler kültür ve Musevilik göndermeleri de gayet alakasız kaçıyor, onlar da ayrıca suratınızı ektebilir. ■ ÖMER

**EDİTÖRÜN NOTU:** Yeni bir Disney animasyonu efsanesi olmasa da kendini tatlı tatlı izletiyor. ★★☆☆☆





# GOBLİN KRAL

**Çok yaşa (yarı) Goblin Kral!**

**S**imdi şöyle bir kitap düşünün: Fantastik, steampunk ve taht kavgaları türlerini aynı anda içeriyor. İkili kombinasyonları tamam da, bu üçünü aynı anda düşünmek ne kadar zor, değil mi? Ama bu yapıldı! Goblin Kral, tam olarak bu üç türü aynı potada eriten ve ödüle doymayan bir eser. Locu'su En İyi Roman dalında almasının yanı sıra, Hugo, Nebula ve Dünya Fantazi Ödülleri'ne de En İyi Roman dalında aday olma başarısını göstermiş, eşsiz bir roman o.

Bir zeplin kazasında kral ve üç oğlu ölünce taht birden bomboş kalır. Tahta en yakın varis ise sür-

günde büyüyen en küçük oğuldur. Yalnız şöyle bir sorun vardır ki kendisi bir yarı-goblindir. Üstelik Mai'a'nın tahta geçmek gibi bir şansı da yoktur. Hâl böyle olunca da kendisini büyük entrikaların merkezinde bulur. Dahası, babası ve kardeşlerini kim öldürmüştür?

Yazar Katherine Addison aldığı onca övgü ve ödülle bugün en özgün fantazi yazarları arasında gösteriliyor. Hakkını vermek gerek, tek bir kitapta böyle bir kurguyu toparlayabilen ancak bir ustanın maharetiyle olacak şey. Yaşasın tek kitaplık dev fantazi dünyaları! ■ HAZAL

**EDİTÖRÜN NOTU:** George R. R. Martin'e kulak veriyoruz: "Benim yazdıklarımı sevenler, Goblin Kral'ı okumaktan büyük zevk alacaklar." ★★★★★

**JACK EL-HAI**

## NAZİ VE PSİKİYATRİST

**O**yunseverler olarak çoğumuz 2. Dünya Savaşı'nı az çok biliriz ama savaşın bitişinden hem en sonrakı dönem hakkında ilgi ve bilginiz pek yoktur. Bu ay bahsedeceğim roman, Avrupa'daki çatışmaların sona erdiği Mayıs 1945'te başlıyor ve savaş suçlusu olarak yargılanan üst düzey Nazi yetkililerine çeviriyor kamerayı. Jack El-Hai, tamamen resmi belgeler, görüşme kayıtları ve elle tutulmuş köşsel günlüklere dayanarak yazmış bu etkileyici belgesel. Tutukluluk günleri boyunca ABD'li psikiyatrist D. Kelley ile terapi ve sohbetlere katılan, ailelerinin durumunu merak

ederken, avluda volta atarken ortalamada insan görüntüsü veren Nazi ileri gelenleri, neden gününca hayallere kapılıp milyonlarca insanı katleden resmi kararlar imza atmışlardı? İnsanlık dışı eylemlerini masum gösterme çabası zihinsel bir hastalığın sonucu muydu? Hitler'in halefi ilan ettiği H. Göring ve diğer yetkililerin Dr. Kelley'e anlattıklarından, resmi-yete dökmüş tarihi tanıklıklardan oluşan, akıcı bir dille yazılmış kitap bu önemli sorulara cevap bulmaya çalışıyor. 2. Dünya Savaşı'nı başlatan ruh halini merak ediyorsanız okumanızı öneririm. ■ NOTAN



**EDİTÖRÜN NOTU:** Sürükleyici anlatımı ve savaşın fazla ön plana çıkmayan bir yönüne odaklanıyor oluşu bu kitabı değerli kılıyor. Kitlesele deliliğin anatomisi gibi düşünün. ★★★★★



**WILLIAM BUTLER YEATS**

## KELT ŞAFAĞI

Siz hiç İrlanda'nın mitlerini duydunuz mu?

Ben hiç mitoloji sevmeyeni görmedim, ama sürekli aynı kültürlerin mitolojilerinden sıkıldığını gördüm. Mesela ben. Eskiden Yunan mitolojisinin büyük bir ağırlığı varken simdilerde İskandinav mitolojisi kitaptan oyuna, dergilerde dosya konularına kadar pek çok yerde boy gösterir oldu. Ama mitoloji dendi mi onu zamanının popüler akımlarıyla sınırlamak olmaz. Örneğin Kelt Şafağı'nı ele alalım. O İrlanda'nın mitolojisini anlatıyor. Yaşamış en büyük şairlerden olan William Butler Yeats'ın bu eseri, onun nesir türünde yazdığı sayılı yapıtlarından biri. Üstelik bu yaratıklar, perler, büyü ve ritüellerle dolup tağan kitabın yazarı, tarihte Nobel'i kazanan ilk İrlandalı da. İşte İrlanda kültürünün dokusu, mitleri ve hikâyeleri büyük bir şairin ahenkli anlatımıyla bu kitapta toplanmış halde. Mitoloji severler kesinlikle es geçmesin. ■ HAZAL

**JOY WILLIAMS**

## İYİLİK

Tam güleceğim bir sinir geliyor. Söz konusu tuhaf öyküler oldu mu beni durdurabiliye aşk olsun. Zeplin ve Tuhaf Şeyler Oluyor adlı tuhaf öyküler derlemelerinden sonra şimdi de "İyilik" adındaki bu kitap dilimize kazandırdı. İyilik, yazarı Joy Williams'in kendine has karanlık mizahını sonuna kadar taşıyan bir eser. Bu kitapta, neler yok ki? Zeplin müşterisinin bileğini cıltlatan masöz, geyik bacağından yapılmış bir lambaya dostluk kuran kadın, intihar eden arkadaşının köpeğine gideren bağlanan bir başkası, hayattaki en büyük zevki akıl hastanesinde yatan arkadaşını ziyarete gitmek olan bir diğer kadın... Zeplin ve Tuhaf Şeyler Oluyor'un o gerçek üstücü yanını taşımayan İyilik, gerçekçi ama karanlık bir mizahla soslanmış karakterleriyle türün meraklılarını bekliyor. ■ HAZAL



YENİ DİZİ

ONUR KAYA

YARATICILAR: Scott Buck YUNCULAR: Finn Jones, Jessica Henwick, Jessica Stroup, Tom Pelphrey  
IMDb NOTU: 8,0

## IRON FIST

Dünyayı beyazlara dar ederseniz, onlar da kalker başka boyuta gider.

**D**izi ay ortasında çıktığı için, internetteki "Iron Fist çok kötü!" dalgasına yakalanmış olabileceğinizi de düşünerek bu yazıyı ucundan fikir yazısına çevirmek istedim. En baştan söyleyeyim, bence Iron Fist en kötü Netflix dizisi değil;

Kendi adıma, Netflix dizilerini tonlama açısından çok kuvvetli görüyorum ki bence bu kastlı olarak yapılan, başlarını borçlu oldukları bir şey. Zorlama ters köşeler yapmaya oynamayan, daha ziyade atmosferini ağır tutan yapımlar bunlar. Jessica Jones'daki istismar konusu, Daredevil'deki bitkin ve takıntılı kahramanlık, Luke Cage'deki "siyahiyiz ulan!" kafası temelde çok akılda kalıcı şeyler ve dizileri gayet güzel çeviriyorlar. Bir de Iron Fist'e bakalım, göreceğiz ki elimizde 15 sene Uzak Doğu kültürüyle sarmalanan farklı bir boyutta dışarıklı olarak yaşamış ve ardından kendinin üstün tutulduğu bir dünyaya geri dönebilmiş beyaz bir kahraman var. Aslında mantık olarak kadın istismarının ve siyah-beyaz ayrımının yanında, hele bunun Defenders zincirinin son halkası olduğu düşünüldüğünde, çok güzel bir tersine çevirme gibi duruyor. Lakin ben bunun bir tema olarak Iron Fist'e yeterli kadar güçlü yedirilebildiği kanısında değilim. Dizide Uzak Doğu temasını destekleyen karakterler yok mu, var. Ana karakterin yaşadığı iki dünya arasında sıkışık kalmışlık işleniyor

mu, işleniyor ama muazzam bir başarıyla değil. İşin fikri kısmının potansiyelini kullanamamasının yanında bir de eylem kısmının, yani dövüşlerin yetersiz kalması durumu var. Bence dövüşler koreografi anlamında kötü değiller ama hem bu tarz bir diziden bekleyeceğinizden azlar, hem de çekim açılan çok kötü. O yüzden akılda kalmayı, diziyi tematik anlamda güçlendirmeyi beceremiyorlar. Diğer kısımlar da noksan olunca Iron Fist, akranları ile karşılaştırıldığında fazla hafif kalıyor ve işin içinde Luke Cage'in sıkıntılarının üstünü örten bir kamuflaj faktörüne çevirdiği müzik ögesi de olmayınca diziden şikâyet etmek aşırı kolaylaşıyor, hâlbuki durum o kadar basit değil. Dizinin "beyazları yücelttiği" suçlamasının da buradan doğduğu çok bariz ayrıma. Lakin iş senaryonun yapılandırılmasına gelince, konu akışı aslında Jessica Jones ve Luke Cage'den iyi. Iron Fist genel anlamda çok çok daha dengeli ve keyif verici bir şekilde ilerliyor. Ortalama üzeri başlayıp ortalama üzeri gidiyor ve ben kendi adıma Luke Cage'i sadece görev bilinciyle, güzel yaptığı bir iki şeyin hatırasına bitirebildiğim yerde Iron Fist'i keyifle izledim. Bunun yanında sahneye ele geçiren bir kötü karaktere sahip değil dizi. The Hand meselesini bağlamaya kendini adanıp, çok parçalı yapıyıyla biraz kendi ayağına sıkışmış ama barındırdığı birinden fazla kötü karakter aslında başarısız da değil. Planın programın kurbanı olmuş ama izlenisi bir dizi Iron Fist.

## DEADLY HANDS OF KUNG FU

Marvel'ın kardeş şirketi Magazine Management Company tarafından, dönemin Kung Fu filmi furyasından ekme yapmak amacıyla 1974'te çıkarılmaya başlanan bu siyah beyaz dergi, temel dövüş teknikleri hakkında bilgilere, dövüş sanatı uzmanları ile röportajlara yer vermesinin yanında Marvel'ın dövüşçü kahramanlarına ait maceralar da içeriyordu. Bu kahramanlar arasında, tam da derginin yayınlanmaya başladığı yılda, günümüzde özellikle yazdığı Conan maceraları ile hatırlanan Roy Thomas tarafından yaratılan Iron Fist de vardı. Derginin içerdiği dövüş isimlerinden olan ve Daughters of the Dragon ismiyle takılan Colleen Wing ve Misty Knight zaten tandık gelecektir size. Biri Iron Fist'te, diğeri Luke Cage'de önemli rolleri sahip olan karakterler. Toplatide 33 sayı sürmüş olan Deadly Hands of Kung Fu, geçtiğimiz Kasım ayında Marvel tarafından Omnibus formatında basılmaya başlandı. Meraklısına duyurulur...

EDİTÖRÜN NOTU: Aşağıdaki üçü siz üç buçuk gibi düşünün arkadaşlar. Luke Cage ile JJ arası bir yerlerde Iron Fist. ★★☆☆☆

○ **YARATICILAR:** Alper Mestçi **OYUNCULAR:** Baran Akbulut, Salt Genay, Ferit Kaya  
○ **IMDb PUANI:** 8,6 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Blu TV



YENİ DİZİ

## SAHIPLİ

Blu TV, pek başarılı Türk dizisi *Masum*'un hemen ardından ikinci silahtı *Sahipli*'yi biz izleyicilerine sundu. Bu kez *Masum* kadar tam hedefi vuramasa bile korku / gerilim tarzı izleri sevenleri yakalamayı başaran portal, yeni gelecek projeleri için de bizi şimdiden merak içinde bırakmayı becerdi. Şimdi gelelim "Sahipli nedir?" mevzusuna. *Sahipli* isimli mini serinin yönetmen koltuğunda *Musallat*, *Musallat 2*, *Sıcın* gibi pek başarılı olmayan korku filmleri ile bilinen, daha sonradan *Sabir Kanca* gibi tuhaf

bir komedi serisine imza atan **Alper Mestçi** bulunuyor. Yıllar yıllar sonra dünyaya geldiği köye doktor önlüğü içinde gelen hanım karakterimiz ve hayatlarını birleştirmeye karar verdiği öğretmen beyimizle yaşadıkları ilişkin keşimlerinin anlatıldığı dizi, gerçekten izlediğinizden korkmak gibi bir şey seyriniz varsa açıkça söylüyorum pek sıtık değil. Çekimler, kurgu ve efektler gayet başarılı ama hikâye yer yer içiñiz kuyuya riyetleniyor. Korkmayın ama, bu köklüğü çoğunlukla yapmıyor. ■ EMEK K.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Türk projelerinin ellerinde imkân ve makul çalışma şartları olunca ne kadar kaliteli olabileceğinin en yeni örneklerinden. ★★★★★

○ **YARATICILAR:** Brian Koppelman, David Levien, Andrew Ross Sorkin **OYUNCULAR:** Damian Lewis, Paul Giamatti, Malin Akerman, Maggie Siff **IMDb NOTU:** 8,4 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Showtime



YENİ DİZİ

## BILLIONS

Bulundukları mekillere göre iki çok güçlü ve zeki adam yasal bir savaşın içinde birbirlerini alt etmek için her yolu deniyorlar. Sahnedir her şeyi ka-

nunlara göre oynamaya özen gösterirken buldukları belden aşağı vuracak her fırsatı denemekten de çekinmemektedir. Biri kanun adamı, diğeryse bir dolar milyarder. Ülkemizde bir dönem haberlerde isim sıkça anılan Federal Savcı Preet Bharara'nın risk fonu yöneticisi Steve Cohen'e karşı giriştiği yasal savaşın ilham alıyor Billions.

Chuck Rhoades adlı federal savcı, Bobby Axelrod isimdeki sıfırdan milyarderliğe terman ve çok zeki olmasına rağmen piyasayı manipüle etmekten çekinmeyen fon yöneticisini hapse atmak için her yolu deniyor. Fakat özel hayatlarının da ortak birkaç noktada keşimesi yüzünden ikili arasındaki çarpışma izlemesi çok zevkli, devlerin arasındaki ölüme bir satranç maçına dönüşüyor. Billions bu sene ikinci sezonuna girdi. Sessiz sedasız ilerlese de kemik izleyici kitlesine ve sağlam kritiklere sahip. Eğer House of Cards sevyorsanız Billions'a da bayılacaksınız. ■ NURETTİN

**EDİTÖRÜN NOTU:** Kaslı kuvvetli abiler yerine müthiş zeki ve kurnaz iki insanın biri yok olana kadar verdikleri akıl ve entrika dolu savaş izlemek zihne hava aldırıyor. ★★★★★

# HABER

## SCALPED TV YOLUNDA

WGN America, Jason Aaron ve R. M. Guera'nın kült çizgi roman serisi *Scalped*'in TV uyarlamasının başrolü için Alex Meraz ile anlaşmalarını duyurdu. *Scalped* Amerikan yerlilerinin içinde olduğu uyuşturucu ve suç dünyasının gerçekçi bir portresini çizen sert bir çizgi roman olarak gündümüz TV'sine oldukça uygun bir materyal sunmakta ama umarım aradan bir suç öyküsü izlemeyiz.



## KARANLIK BİR POWER RANGERS SERİSİ İSTER MİYDİNİZ?

Adi Shankar'ın yapımcılığını üstlendiği oldukça kanlı ve karanlık tonda bir *Power Rangers* kasa filmi vardi hatırlarsanız. Saban firması filmi diğlamsa da fanlar ve internet âlemi bu yeni yorumu bayılmıştı. Shankar son röportajında bu vizyondaki bir animasyon serisini hayata geçirmeye yakın olduğunu söyledi ve bunu en iyi yapabileceği yer olarak Netflix'i işaret etti. Kanal ve yapımcı şu aralar *Castlevania* serisi ile uğraşmakta ve onun başarısı muhtemelen *Power Rangers*'in +18 versiyonuna da yön verecektir. Kendi adına kısa filmi sevmiştim ve daha fazlasına da kesinlikle hayır demem.





EREN ERYÜREKLİ

## PENTAGRAM AKUSTİK



**"Arkadaşlaaar Pentagaaaaam!" -Ogün Sanlısoy**

**B**enim için zamanında babamın kumsalda dinlenirken walkman'ın içinde kalan konser albümünde "Popçular Dışarı" haykıışlarını duyup gayri ihtiyari bir merakla çevresine bakmasıdır Pentagram veya "Sonsuz"u ilk dinlediğimde bu dünyanın tüm derilerinin aynı anda omuzlarına yüklenip yine aynı şarkı içinde destek bulup o yüklerin alınmasıdır sırtımdan. Hayattır. Şimdi de grup 30. yılını kutlamak için tekrardan bir araya gelmiş ve Akustik isminde bir projeyi derleyip toparlayıp bize sunmuşlar. Proje diyorum, zira Akustik sadece CD'yi (CD de kalmadı ya artık) takip, dinleyip bitirmelik bir çalışma değil. Esas tadının canlı veya plaktan çıktığında çıktığı bir gerçek ama o imkânları olmayanlar için de hakikaten leziz olmuş.

Oturup da burada **Gökalp** mi iyi, **Murat** mı tartışmasına girecek değilim, ikisinin ses renkleri, yorumları ve insanı bıraktıkları izler farklı. Albüm de bu ayrımı netleştirmek istencesine Gökalp'li dönem 3 parçasıyla açılıyor ve *Geçmişin Yüklü* ile bizi ilye alırdıktan sonra bomba gibi bir *No One Wins the Fight* dinliyoruz **Ogün Sanlısoy**'dan. Bu arada albümün elektrikli gitarlardan tamamen anırıp, klasik gitar ve yaylı çalgılardan güç alan çoğu şarkının temposunun düştüğü bir yapıdan meydana geldiğini de belirtmek isterim. Sonrasında bir *Fly Forever* geliyor ki off... Herhalde **Ömit Yılmaz**'ın anısına daha büyük bir saygı duruşu da olamazdı. Sonrasında kanımca bu albümde

olması çok da elzem olmayan *Gündüz Gece* geliyor ve Pentagram'ın efsane sesi **Murat Ilkan** olaya ağırlığını koymaya başlıyor. Anadolu'da sürprizli ve buruk bir performans sergileyen **Şebnem Ferah**'la kulaklar kısa bir mola verirken, *In Esir Like An Eagle* temposu en yüksek parça olmuş albümde. Çok çok sevdiğim *For the One Unchanging* ise bu haliyle daha güzel olan parçalar kervanına katılmakta zorlanmıyor.

Bir de *Sonsuz* var tabii. Hani büyük grupların efsane slow'ları vardı, Metallica'nın *Nothing Else Matters*'ya da Led Zeppelin'in *Stairway to Heaven*'i gibi. İşte *Sonsuz* da böyle bir eser; grubun mirası gibi. Pentagram tarihinin üç vokalinin sırayla üç küt'asını söyleyip finalde hep birlikte mevzu ele almaları, **Demir Demirkan** ve **Metin Türkcan**'ın sürekli paslaşmaları soloların akıcılığı, **Cenk Ünnü**'nün yandan sonra giren davulu ve tabii ki **Hakan Utangaç**'la **Tarkan Gözübüyük**'ün arkadan destek çıkıp parçalara yön veren gitarları zaten müthiş olan şarkıyı efsane statüsüne yükseltmiş. Klibiyle birlikte dinlendiğinde parçanın sizi alıp çok uzaklara götürmesi iştien bile değil.

Albümün ufak tefek kusurları da var tabii. Bazı şarkıların yavaşlaması etkisini düşürmüş misal, veya kulaklarınız alıştığı o çayır çayır solunan duyulamamak ilk etapta insana garip geliyor ama zamanla alışırırsunuz. Sen çok yaşa Pentagram! 40. yıla da bekleriz.

### KONSERLER NASIL?

25 Mart İstanbul Konseri'ne biletimi aldığım da albümün biraz daha uzatılmış versiyonu olur gibi düşünmüştüm. Tabii çok yanılmışım. Son anda kararından cayıp konsere katılan Demir Demirkan'ın heyecanı görülmeye değerken salonun ses sisteminin kalitesinden dolayı kulağa kesinlikle daha güzel gelen bir Akustik performansı izledim. Albümde niye yok dediğim 'Dark is the Sunlight', 'Lions in a Cage', sürpriz bir 'This Too Will Pass' ve tabii ki 'Bir' konserde görülürü çaldı. Murat Ilkan'ın sahne karizması ve Ogün'un sayırcı ile iletişimi mükemmelken Gökalp de klasik kayfı kontrollerini yaparak millîti coşturmayı başardı. Bir de her biri ayrı karizma ve adamların hepsini sahnede bir arada görmek nimet değerinde.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Grubun tarihine kapsamlı bir bakış atan Akustik projesi, evladiyelik bir eser olmuş. Akşamları açıp şöyle yarım kadeh içilen leziz bir sarap kalitesinde. ☆☆☆☆



## soundtrack

## NIE: AUTOMATA

Arkadaşlar ben bir oyunun, filmin, animenin vs. müziklerini ne kadar beğenirsem beğenirim bu müzikleri ayrıca açıp dinlemeyi genellikle pek sevmem. Atıyorum FFXV'in müziklerine hayranım ama bir kere bile albümü ayrıca açmamışsındır. Ama bazen de öyle bir soundtrack gelir ki, ki bu birkaç yılda bir olur en fazla, her notayı ezberleyene, nefret edene, nefret ettikten sonra da tekrar âşık olana kadar geberesiye dinlerim. İşte NieR: Automata'nın soundtrack'i bu mertebede benim gözümde. Neşeli mi? Kıpır kıpır mı? Alakası yok! Ölümlüne negatif, ölümlüne bunalım, ölümlüne dram, ölümlüne epik. Hayattan soğuyasınız veya biraz robot tekmeleyesiniz gelmişse muhakkak denemelisiniz. **★★★★★**

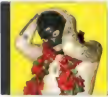
**EDITÖRÜN NOTU:** Şimdiden yılın soundtrack albümü için en güçlü adaylardan. **★★★★★**

DEPECHE MODE  
SPIRIT

Aslında çıkmadan evvel bayağı yükseldiğim albümlerden biriydi Spirit. Ama hem biraz fazla sessiz sakın gelmesi hem de klip şarkısı Where's the Revolution'in pek de öyle aman aman olmamasından albümün hafiften tökezleyeceği belliydi. Elimizde hissiyat olarak biraz karanlık bir materyal var bu sefer. Dave Gahan ve Martin Gore'un vokalleri iyice kasvetli ve umutsuz çıkarken grubun genel dünya mehzurlarının hep tersine gidipinden hayli etkilendiği belli oluyor şarkılardan. Going Backwards, Where's the Revolution, The Worst Crime hep bu kafada giden "insanlık olarak halimiz harap" mesajı veren parçalar.

Albümün tonu sonlara doğru biraz daha kişisel kaygılar ve ilişkilerle alakalı daha hafif konulara kaysa da onların da işleniş hep bir huzursuzluk hissi yaratıyor dinleyicide yoğun atmosferlerinden dolayı. Son dört albümdür zevkle dinlediğim grubun biraz yaşlandığı iyiden iyice hissediliyor bu sefer. Lakin Spirit grubun anlı şanlı emeklilik albümü de değil, sadece babaların o bunalım sürecini yansıttıkları bir durak. Daha iyi bir Depeche Mode albümüne kadar bunu biraz es geçip bolca Exciter ve Delta Machine dinlemeye devam yani. **ERKEN İL**

**EDITÖRÜN NOTU:** Depeche abilerinin "modu" biraz düşmüş olsa da hâlâ güdileri var, sadece dedelerden çok şey beklemekten dinlayın. **★★★★★**

JAKUZI  
FANTEZİ MÜZİK

İyi bir yeni dönem Türk müziği takipçisiyseniz eğer, Kutay Soyocak ve Taner Yücel'in deri maskeli, gül yapraklı evlatları olan Jakuzi'ye en az bir kere rastlarsınız. New wave, dark wave ve synthpop gibi tarzlardan uzuvları olan bu proje kabare formunda vücut bulmuş bir bireyle konuşuyormuş hissiyatı veriyor dinlerken. Bu

samimi projenin ilk albümü olan Fantezi Müzik ise 2016'da Domuz Records adlı plak şirketine çıktı ama hızını alamayıp geçtiğimiz ay içinde Sir Was, Hauschka ve Caribou gibi oluşumları bünyesinde barındıran Alman Plak şirketi City Slang etiketi ve dört yeni şarkıyla beraber fanı kulaklarımızla tekrar buluştu. Topraklarımızda gerek sahne performansları, gerek süpersonik tarzlarıyla çok sevilen Jakuzi, ufak ufak Avrupa'da da kendinden bahsettirmeye başladı. Kısaca diyeceğim şu ki anlatım bozukluklarıyla dolu grup isimlerinden oluşan topluluklardan farklı bir sound dinlemek, dinlerken de uzun zamandır kimseye söylemediğiniz "hela olsun adamlar yapmış bee" cümlesini kurmak isterseniz buyurun size Jakuzi. **EMRE K.**

**EDITÖRÜN NOTU:** Albüm kadar klipleri de oldukça keyiflidir elendim, benden söylemesi. **★★★★★**



ÖMER AKDAĞ

## TALES OF ZESTIRIA THE X

Canınız sıkı aksiyon çerkesse

Ünlü JRPG serisi Tales'in 2 yıl önce çıkan üyesi Tales of Zestiria'nın anime uyarılaması şu görmüş olduğunuz seri. Tales çok sevdiğim bir oyun serisi olamadı bir türlü. Tales of Zestiria da ortalama veya ortalamanın biraz üstü yorumlar aldı genel olarak. Animesi çok da ilgimi çekmezdi normalde ama stüdyo ufotable olunca orada bir duracaksınız (Garden of Sinners, Fate/Zero, God Eater).

Bir kere ufotable demek ağır iyi animasyon kalitesi ve hayvani aksiyon sahneleri demek. Tales of Zestiria the X da ("İks" değil "cross" okunuyor) bu konularda hiç hayal kırıklığı yaratmıyor. Özengi arka planlar, özengi karakter tasarımları ve animasyonları, yerli yerinde kullanılmış görsel efektler, bir de bunları destekleyen derli toplu soundtrack derken ToZIX (kısaltmaya geli bayagi sürükleyici bir hal alıyor.

"Derli toplu" tabirini serinin hikâyesi için de kullanabilirim. Özellikle ufotable'in bir önceki serisi God Eater'in bir yere varmayan anlamsız gizem kassını, çoğunlukla altı dolu olmayan dramını, kâğıtın kurbaga karakterlerini düşününce ToZIX fersah fersah ileride. Evet diğer insanlardan soyut büyümüş, sonrasında diün-yayı kurtarma yükünü omuzlamış elemanımız Sorey'in hikâyesinin kilge dolu olmadığını iddia edemem. Hatta hem Sorey'in hem de diğer karakterlerin de çok bir içinize işleyeceğini zannetmiyorum ama işte dediğim gibi, bir God Eater'a nazaran kat kat ileride ve akıcı. Garden of Sinners veya Fate/Zero kalitesi bekleyenler ise biraz daha beklesinler.

Ama üzülüyor ve de gıcık oluyoruz şahsen. ToZIX için fazla kötü şey söylemek istemiyoruz, severek takip ettiğimiz bir seri ama koskoca

ufotable'a da yazık oluyor yahu. Bu insan evlatları nice efsaneye imza atmış kişilikler, oyun tanıtımı yapmak için kiralanıp ellerinden geleni yapıyorlar ama işte ana materyal çok da aşırı olmayınca elimizde böyle "iyidir, fena değildir" diyebileceğimiz seriler oluyor. Düzgün bir yey verin şunların eline yahu, içleri yirmiştir God Eater, ToZIX falan derken.

Yazıda biraz kötülemiş gibi oldum ama ToZIX aslında iyidir, fena değildir. Yavaş yavaş ilerleme kat etme hissini güzel veren, aksiyonu/animasyonu öksüzler gibi, sürükleyici bir yol hikâyesi. Aksiyon/macera seven dostlar göz atabilir, pişman olmazlar.

Yalnız arada 1-2 tane son çıkan Tales oyunu, Tales of Berseria'ya ait bölüm yapılmışlar, onlar özellikle bayagi bayagi iyidir. Not etmiş olayım.

BİR KİŞİYE DOSTUM  
DİYEBİLMEM İÇİN O  
KİŞİNİN BANA HER  
ANLAMDA EŞİT OL-  
MASI GEREK.



## YENİ ANİMELER

■ Aslında yeni duyurulan anime sayısı o kadar çok değil, sadece isimleri uzun: T-Sensei, Killing Bites, Love is Like After the Rain, There's No Cure for My Brother Being Around Me, Refined Daily Life at the Supernatural Entity Apartment, The Ancient Magus' Bride, Mitsuboshi Colors, Laughing Under the Clouds, Businessmen in Africa, In Another World With My Smartphone, Gurazeni, Clione's Light, Coolheadedness (2. sezon), March Comes in Like a Lion (2. sezon).

■ 2000'lerde bayağı tutan korku-dram serisi **Hell Girl**'e 12 bölümlük yeni bir seri anı geliyor. Sezonun yarızı özet bölümlerden oluşacak, diğer yarızı yeni bölüm olacaktır.

■ Benzer ve bir o kadar güzel bir haber daha: 2000'lerin en çok övgü toplayan serilerinden **Kino's Journey** de yeni bir TV serisiyle geri dönüş. Detayları belirsiz.

■ Ne oluyor yahu! 2000'lerden gidiyoruz pası? Bir geri dönün isim de **Eureka Seven**. TV Serisinin 10 yıl öncesinde geçen bir film üçlemesi yolda.

■ Daha önce Iron Man'e, Wolverine'e vs. de anime hazırlanan Marvel'in yeni bir serisi daha başlıyor: **Marvel Future Avengers**. Hafif bir seri olacak, büyük beklentilere girmeyiniz.

■ **Twilight** isimli bir anime film için kitale fonlama kampanyası mevcut (hayır o Twilight değil). 130 bin dolar civarı bir başış isteniyor ama yapımcılar bu para toplanamazsa bile filmi yapılabileceğini açıkladı.

■ Monogatari serisiyle tanıştığımız aşmış yazar Nishio Ishin'in romanlarından **12 Wars** da animeye uyarlanıyor. Çin burçlarından esinlenen 12 savaşçının birbirine daldığı bir konsepti var ama Nishio Ishin'i tanıyorsam aksiyon izlemekten çok şahane diyaloglar dinleyeceğizdir.

■ The King of Fighters'in Çin yapımı, 3 boyutlu bir anime dizisi başlıyor yazın. Adı **The King of Fighters: Destiny**. Ne çok iyi ne de çok kötü olacağı benzer.

■ Çalsın sazlar, oynasın succubus'lar! **Overlord**'un ikinci sezonu nihayet duyuruldu!

## BİR GUNDAM GİDER, BİR GUNDAM GELİR

2009'dan beri Tokyo'ya muhafazatlı eden gerçek boyutlarıdaki Gundam RX-78-2 modeline veda ettik bu ay. Ama Japonya korunmaz kalımayacak, korkunç. Bu sonbaharda aynı yerde gerçek boyutlu Gundam RX-0 Unicorn modeli nobetine başlayacak. Bu arada Tokyo'daki Gundam tema parkı kapatılıp, onun yerine dünyanın en büyük Gunpla merkezi açılıyor.



## KISA KISA

■ Japonya'nın en üretken roman yazarlarından Yoshiaki Tanaka'nın (Legend of Galactic Heroes, The Heroic Legend of Arslan) **Seven Cities Story** romanı mangalaştırıldı. Belki animesi de gelir tutarsa.

■ Çok fazla live-action dizi haberi geliyor son aylarda, hepsini yaz-

ıyorum ama **Erased**'inkinden ayrıca haberdar etmek istedim. Sebebi de Netflix aracılığıyla tüm dünyada yayınlanacak olması. Geçen yılın en güzel animelerinden **Erased**, umuyorum dizisi de o kaliteye ulaşabilir. Ha bu arada iddialı **Gozdilla** anime filmi de Netflix'ten yayınlanacak.

■ Japonya'da 2 yıldır kapkaççılık yapan ve bu sektide yaklaşık 1 milyar milyon dolar elde eden bir hırsız **Lupin III**'in libam almış, "bana Saitama'nın Lupin'i deyin" diyor. İşte böyle dangalaklar

yüzünden anime severlerin adı çıkıyor sonra...

■ Ama neyse ki **Samuel L. Jackson** gibi sevdiği dostlarımız da var ki adımız biraz temizlenebilir: Kendisi animeleri (ve hentaileri) severek takip ettiğini söyledi: [tinyurl.com/vgz-114-samuel](http://tinyurl.com/vgz-114-samuel)

Su minik video da **Macross Frontier**'in Sheryl Nome'ü özlüyorlarsa gelsin: [tinyurl.com/vgz-114-sheryl](http://tinyurl.com/vgz-114-sheryl)

■ **Index**'in 3. sezonu en yüksek

hararetle beklenen animelerden biri. Editörlerden biri serinin sevenlerinin biraz daha beklemesini rica etti. Sabrediniz yeni arkadaşlar, elbet gelecektir.

■ **Young Black Jack** mangası birkaç aylık araya girip yeni bir öyküyle geri dönecekmiş. **Rainbow Days** in de bir yan manga serisi başlayıyormuş.

■ Tabii ki **Your Name**, 'in geçtiği kaseaba da Minecraft'la yapıldı: [tinyurl.com/vgz-114-your-name](http://tinyurl.com/vgz-114-your-name)

■ ARES AYBARI

## LI-FI VS HI-FI

İleride evlerimize ışık saçan internetler mi döşeyeceğiz?

İl olarak 2011 yılında Harald Haas tarafından ortaya atılan Li-Fi (Light Fidelity) teknolojisini gelişimi hızla devam ediyor. Radyo dalgaları üzerinden iletişim sağlayan Wi-Fi alternatifli olarak, görünür ışık kullanımıyla kablolu iletişimi sağlayan bu sistem araştırmacıların ilgi odağı haline geldi. Görünür Işık Haberleşmesi (Visible Light Communications) sayesinde insan yaşamı boyut atlayabilir.

Eindhoven Teknoloji Üniversitesi'nde BROWSE projesi adı altında çalışmalarını sürdüren araştırmacılar, insan sağlığını zaraletmez kızıltesi ışınlarla Li-Fi sistemi oluşturmaya başlamışlar. Genelde kullanılan Wi-Fi sistemlerde iletim hızı 300 Mbit/s seviyesindeyken Li-Fi ile elde ettikleri 40 Gbit/s iletim hızı, insan yaşamında birçok değişime neden olabilecek bir fark.

Bu sistemde kablolu bilgiyi ileten antenler farklı ışık kaynaklarından, farklı açılar ve dalga boylarında gelen ışıkları algılayabiliyor. Ayrıca dışarıdan gelen etkileri engellemesi de güvenlik açısından önemli. Üstelik antenler birlikte kullanılarak ekstra elektronik bileşenlerle aynı anda birden fazla kayıtsız iletişim sağlamak mümkün.

Projenin başındaki isim Ton Koonen'e göre bu teknolojinin müşteriye ulaşmasına en az 5 yıl var. Bu süre zarfında geliştirilmeye devam edecek. Işığın duvarı geçememesi de göz önünde bulunduran grubun öncelikli hedefi bu sistemi kapalı alanlar için geliştirmek. "Nesnelerin in-



terneti" kavramıyla birlikte düşündüğümüzde bilim kurgu filmlerinde gördüğümüz çığırın su ihtiyacını fark edip de uyanık bulunan, ortamın sıcaklığına bağlı olarak ısıtma sistemini ayarlayan, odadaki karp atışlarını inceleyerek gergin sinirleri yumuşatmak için ışığın yiddetini ve rengini değiştirdikten sonra dingin bir müzik

açarı akıllı evlere sahip olma ihtimalinin uzak olmadığını söyleyebiliriz.

Bu arada devrim yaratma potansiyeli yüksek olan bu Li-Fi teknolojisi hakkında daha fazla şey öğrenmek isterseniz şöyle bir video tavsiye edebiliriz: [tinyurl.com/ogz-114-lili](http://tinyurl.com/ogz-114-lili)

**Somut objelerin ardına ışık geçirebilmenin daha hızlı internet sağlayabileceği kimin aklına gelirdi?**



# SAHTE KUŞLAR

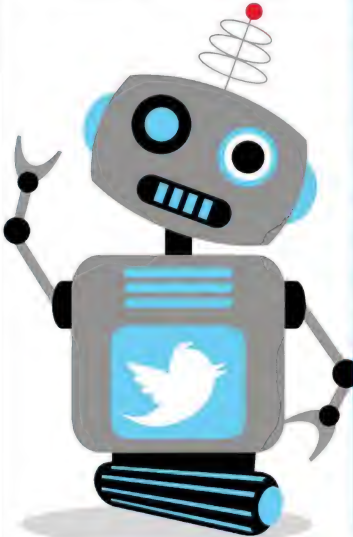
Twitter'da 48 milyon bot hesap

Sosyal medya çıktı, mertlik bozuldu. Gün geçtikçe ısınsam da klavye silahşörlüğü ve "yalan" kavramının olabildiğince sızmadan sosyal medyayı hep birkaç adım geriden takip etme yol açıyor. En sevdiğim sosyal medya olan Twitter'la ilgili ortaya çıkan sonuçları ben hiç şaşırtmadı.

Güney Kaliforniya Üniversitesi ve Indiana Üniversitesi'nin ortak yaptığı çalışmayla Twitter'daki paylaşımlar 1000'den fazla kategoride incelenmiş. Araştırma sonucunda aylık aktif hesapların %9 ile %15 aralığında bir kısmı robot hesap olarak tespit edilmiş. Bu da mini-

mum 30 milyon hesabın otomatik yazılımlar tarafından yönetiliyor olması demek.

Bu rakamın Twitter'ın kendi açıklamasıyla da örtüştüğünü düşünürsek, haber ve düşünce odaklı bir sosyal mecranın bu gibi durumlarla savaşıma devam etmesi gerekiyor. Başka bir araştırmaya göre geçtiğimiz yıl Amerika'daki başkanlık seçimleriyle ilgili paylaşımların %19'unun Twitter kaynaklı olduğu gerçeğini göz önünde tuttuğumuzda, son zamanlarda siyaset ve propaganda aracı olarak önemli bir yer sahip olan sosyal medyadaki her paylaşımı ciddiye almadan önce iki kez düşünmeliyiz. ■ ARES



## WIKILEAKS MART BELGELERİ, NAM-I DİĞER VAULT-7

CIA'ı kızdırmadıysanız şimdilik endişeye mahat yok

Mart ayının ilk haftasında Wikileaks geçen yılın başında dokümanları sızdıran ortaya. Üstüne bu iki de birbirini Twitter atlatma iddiaları oldu ve insanlar ufkaları telaşa tutuldu. Peki gerçekte olan biten tam olarak neydi? Aslında olan biten malumun ilanı. CIA hedefteki insanların akıllı telefonlarını ya da bilgisayarlarını, geliştirdiği zararlı yazılımlarla dinleme cihazlarına dönüştürüp "çöp-teli" kişileri takip ediyormuş. Şeykani

Ote yandan Vault-7 sızıntısı, Whatsapp ve Signal gibi mesajlaşmaların gizliliğini garanti eden şifreli iletişim uygulamalarının işlerinde ne denli bakanlı olduklarını ortaya koydu. CIA'ın şu an için kitlesel şekilde bu uygulamalardaki konuşmaları okuyabilmesinin inkârı yok. Çünkü Whatsapp konuşmalarınızın üçüncü kişilerin eline geçmesi için telefonunuzun hack'lenmesi gerekiyor ama uygulamalar temelinde bir çıkıktan söz edemeyiz. Yine Samsung TV'lerin istisnasız tüm dünyada dinleme cihazlarına dönüştüğü başka bir paranoya konusuydu. Ancak uzmanlar bu iddiaları tenkid ediyor ve bu iddiaların doğruluğunu şüpheliyor.

medyataların kontrolünü sağlamak için bu tür sızıntıları zararlı yazılımlarla sızdıran kişilerle mücadele ediyor. Her zaman için aklıyla hareket edenler için korku değil, endişe değil, merak.

Özet geçecek olursak Vault-7 ile uzlaşım bilgilere CIA'ın sadece özel hedeflere dönük planlarını açığa çıkarıyor. Bu hedeflerin kimliğine dair bir bilgi yok. Kaldı ki kitlesel gözetimin şimdilik namumkun olup ya bina, geliştirici firmaların da eli amut toplamıyor. Örneğin geçen aylarda, belgelerde sözü edilene benzer bir şekilde, bir insan hakları aktivistinin telefonuna saldırı girişiminden sonra Apple, iOS için üç güncelleme çıkararak açıklan kapamış. Bu sızıntıyla ilişkin yorumları da son güncellemenin güvenlik zafiyetlerini giderdiği yönünde oldu zaten. Samsung ve Microsoft ise raporları karıştırdıklarından söz ettiler en son. Sözün özü Vault 7'ye ilgili sızandan kullanıcılar için şimdilik korkacak pek de bir şey yok gibi. Bence belgelerin en gırgır ve ilgiye şayan tarafı, zararlı yazılımlardan birine Dr. Who göndermesi yapılarak "Ağlayan Melek" ismi verilmiş olması. ■ NURAY YILMAZ



## Katmanlı planlar yapacak kadar komplike işbirliğine girişmeseler de yapay zekâların bu yolda olduğu kesin.

40 milyon tekrardan sonra anlaşılıyor ki yapay zekâlarımız gerektiğinde acımasız olabiliyor ve oyunu kaybetmek yerine agresif taktiklerle rakibini saf dışı bırakmaya çalışmayı tercih edebiliyor.

Avlucik oyununda ise kurt olan iki yapay zekâ avlarını yakalamaya çalışıyor. Av yakalandığında diğer oyuncu da yakınında olursa o da ödül kazanıyor. Tek başına avlanmanın daha zor olduğunu fark eden yapay zekâlar riske girmek yerine beraber hareket ederek oyun boyunca daha çok puan toplamayı başarıyorlar.

Araştırmacılar, yapay zekâların her iki oyundaki davranışlarını inceleyerek ekonomi veya trafik gibi etkileşimli, önemli temalarda en iyi sonucu alma konusunda büyük adımları atılacağına altını çiziyor. Gerçek hayattan uyarlanan bir örnekteki davranışlar incelenerek insanların ürettiklerinden daha iyi çözümlerin araştırılması uzak değil.

Bir yandan Afrika'da Taş Devri'ne giren primatlar, bir yanda ortaklık kuran yapay zekâlar... İmdat! ■ ARES

## SOSYAL YAPAY ZEKÂ

Yapay mapay, aklın yolu bir

**A**lphabet (Google) firması DeepMind'in yaptığı araştırmada, sosyal bilimlere ve oyun teorisine bağlı olarak meyve toplama ve avlanma oyunlarındaki yapay zekâların davranışları incelendiğinde ortaya önemli bir sonuç çıktı.

Meyve toplama oyununda hedef olabildiğince elima toplamak. Rakipler birbirlerine ışınlı gönderiliyor ve iki defa ışına maruz kalan o sette oyun dışı kalıyor. Böylelikle oyunda kalan, bütün elimaları toplayıp öne geçme şansına kavuşuyor.

## MARS'A ÇILGIN PROJE

Mars'a manyetik bir kalkan yapılması gündemde

**M**ars'la ilgili son dönemde bu kadar çok haber duymamızın nedeni değil, sanki kızıl gezegenin fethi hiç olmadığı kadar yakın. Ama Mars'a ayak basmak bu büyük görevin ancak yarısı ediyor. Bir diğer önemli mesele de prada biz insançıların nasıl kalıcı şekilde yaşayacağı. Bilyorsunuz bununla ilgili bilim insanları yıllardır kafa patlatıyor. En son Elon Musk'ın "haciller gelin Mars'ın nükleer bombalarla ısıtılmalı" fikri vardı hatırlarsınız. Bu ay içinde NASA'nın Gezegen Bilimi departmanının düzenlediği workshop'ta resmi yaklaşımlar üç aşamalı beş yukarı belli oldu gibi.

NASA'nın planı Mars'ın bir zamanlar yaşanabilir olduğu ve bir manyetik alana sahip olduğu gerçeğinden el alarak kurgulanıyor. Bu plan Musk'inkine benzemekle beraber tam olarak aynı değil. Musk Mars gökyüzünü mutemadiyen bombalayarak iki tane ufak ama uzun vadeli sera gazı etkisi yaratacak ısı kaynağı oluşturma niyetindeydi.



Burada yapılmak istenen şeyse suni bir manyetik alan oluşturarak atmosferi kalınlaştırmak Mars'ın eski günlerine kavuşmak. Bu sayede sera gazı etkisi oluşacak, buz küleleri eriyecek ve hatta denilenlere göre Mars'ta eskiden bulunan okyanusların 1/7'sini hayata döndürmek mümkün olacak. Ayrıca zararlı radyasyondan korunmuş olacak. Manyetik kalkanın Mars'la güneş arasındaki Mars L1 Lagrange noktasına yerleştirilmesi planlanıyor. Evet, her ne kadar hayalperest bir fikir gibi dursa da NASA'dan yapılan açıklamalara göre simülasyonlar aracılığıyla bu yolda çalışmalar başlatılabilir. İlk sonuçlar gayet olumlu.

Elon Musk'ın geçtiğimiz aylarda yaptığı sunumundan sonra Mars'ın nasıl yaşanabilir hale geleceğine dair elle tutulur projelerin yavaş yavaş gün yüzüne çıkması gayet önemli. Şaka malka, öndümdüki on yılların en büyük telaşları torun torbayı Mars'a kapak atmaya yöneltmek olabilir. ■ İHSAN A.

İHSAN C. ASMAN

# KONUŞMANIN DOĞALLIĞINA MÜDAHALE

## Reddit'te itibar yönetimi yollu manipülasyon iddiaları

**G**eçtiğimiz ay Forbes'tan Jay McGregor'un araştırma/haberine göre, Reddit'te sandığından çok daha yoğun bir şekilde şirketler, ürünler ve hatta bazı kişiler lehine manipülasyon yapıyor. İlk başta örneksi gibi görüne de Reddit gibi fikirlerin görece "doğal ve özgür" dolaşımını vadeden, dünyaya takip edilen ve içerik üretilen bir meca için iddialar vahim ve bir o kadar da üzücü. Aslında çoğumuz ülkemizde gerek Twitter'da gerekse de sözdeüklerde boy gösteren trollere ötürü duruma açınayız. Berekat ki bizim buraların trolleri biraz acemiler ve kendilerini tespit etmek sıradan okurlar için bile epey kolay. Gelgelelim Reddit'te yapılan manipülasyonu fark etmek birazcık zor; zira bunun ardında alelade trolleri değil, bizzatlı profesyonel itibar yönetimi (reputation management) şirketleri var.

McGregor'un yazdığına göre ortada iyi işleyen ve tespiti zor bir teşpâh var. Şirket sahibi yahut itibar zedelenmesin isteyen bir ünlüseniz, hemen söz konusu itibar yönetimi hizmeti sunan şirketleri ufak bir Google aramasıyla buluyor ve ilgili Reddit başlıklarını söylüyorsunuz. Çoğu şirket her vaka için farklı bir strateji belirleyerek, anlaşmalı Reddit yazarlarını olumlu içerik girmeye ve tartışmayı lehinize çevirmeye yönlendiriyor. Üstelik bu anlaşmalı yazarların çoğu uzun süredir Reddit yazan olduğundan, Reddit moderasyonunun sahte içerik taramasından da sıyrılıyor. Fiyatları gelince: McGregor'a çatlatılana göre 100 yorum için 150 dolar yahut aylık hizmet isteniyorsa 1200 sterliniç.

McGregor muhataplarının müşteri gizliliğini gerektirmediği yüzünden bu manipülasyonun kimler lehine yapıldığını açığa çıkaramamış maalesef. Bunun Reddit'tin de için geldiğini söyleyebiliriz sanki, meseleji çok da ciddiye

alınmış gibi görünmüyorklar çünkü. İşin moderasyon kısmında zaten eller kollar bağlı. Üstelik McGregor'un kendisi de uzman bir ekleple birlikte araştırmalarına rağmen manipülatif girişimleri tespit edemediklerinden bahsediyor. Yani çözülmüşü pek de kolay bir düğüm yok ortada.

### EH, BU DEVİRDE EKMEK ASLANIN AĞZINDA

Burada muhtemelen bu ruhunu seytana satmış Reddit yazarlarını kıyaslaya eleştirmemi bekliyorsunuz ama ben konuyu farklı bir açıdan bakacağım. Şimdi özellikle bu Web 2.0 denilen nesille birlikte bu kullanıcı katkılı içerik mefhumu epey bir ön plana çıktı ve olumlanageldi. Oysa hiç düşündünüz mü burada dönen sözümü? Evet insanlar belki keyif için belli konularda fikirlerini beyan ediyor, bazılar işi daha

da ileri götürüp fan art işlerine giriyorlar. Hatta bizim oyun dünyasında da kimileri modlar üretiyorlar, yani oyunlardaki hataları bulup düzeltiyor ya da daha da iyisi, mevcut içeriği geliştiriyorlar. İstisnai örnekler ve başlıklar dışında, bu emekler ekonomik anlamda ödüllendirilmiyor ve kişiden ödüllendiği manevi tatmin ile yetinmesi bekleniyor. Öte yandan söz konusu fikri mülklerin sahipleri para kazanmaya devam ediyor. Reddit örneğine dönersek, McGregor haberinde devamında Reddit moderatörleriyle konuşmuş. Diyork ki "Size teklif gelse tutumunuz ne olur?". Cevap genelde "üç kuruş için Reddit'teki itibarımdan vazgeçecek değilim" şeklinde. Ama adil olursak, herkesin böyle davranması beklenilemez; zira hakkında sayfalarca girdi eklenmiş bir ürün ya da kişi üzerinden birileri kazanmaya devam ederken, anlaşılmaz içerik üretmelerin diğer herkesi bir tutulup bedavaya yazması da gayet saçma şimdiki. Reddit modlarının bu işi gönüllü yaptıklarını da ekleyeyim.

Doyurucu bilginin yanında bir yandan da geyik yapılacak samimi bir mecra ya kimse hayır demez; ama sanki bu kullanıcı kabul içerik/gönüllülük konularında bir standartlaştırmaya gidilmesi gerekiyor artık. Sömürü oldukça özde konuşmanın, genelde de üretmenin "özgürlüğü ve doğallığından" şüphe etmek için her daim yeterli sebep olacak. Reddit meselesi de böyle bence. Evet reklamlar "reklam yapıyor gibi görünen" yapmak ahlakın sınırları ama hirsızlık da böyle: ikisi de nedenden çok sonuç. O yüzden unutmayın, emeğin karşılığını adil bir şekilde verilmesi de bir "dijital" özgürlük meselesi.



İnsanların samimi ve kişisel fikirlerin toplandığını düşündükleri platformlarda yapılan uçağıtıcılık güveni de zedeliyor.





MODEL	ÇEKİRDEK	İŞ PARÇACIĞI	HIZ	HIZ (PB)	GÜÇ TÜKETİMİ	FİYAT
R7-1800X	8	16	3.6 Ghz	4.0 Ghz	95	2200 TL
R7-1700X	8	16	3.4 Ghz	3.8 Ghz	95	1800 TL
R7-1700	8	16	3.0 Ghz	3.7 Ghz	65	1450 TL
i7-6900k	8	16	3.2 Ghz	3.7 Ghz	140	4900 TL
i7-5960X	8	16	3.0 Ghz	3.5 Ghz	140	4500 TL
i7-7700k	4	8	4.2 Ghz	4.5 Ghz	91	1550 TL
i7-6700k	4	8	4.0 Ghz	4.2 Ghz	91	1550 TL
i5-6600k	4	4	3.5 Ghz	3.9 Ghz	91	1050 TL
i5-7600k	4	4	3.8 Ghz	4.2 Ghz	91	1050 TL

Üç yüz mühendisin,  
toplamda iki milyon  
iş saati harcayarak  
ortaya çıkardığı bir  
teknoloji Zen mimarisi.

Alanya'da faaliyet gösteren ilk Türkiye İşkur'unu 6 binde 70'i işkurumunu ise merkez il düzeyinde bulunan 2000 yılında en fazla sayıda işkurumu bulunan il olarak belirledik.

[illegible][illegible][illegible]

MODEL	ÇEKİRDEK	İŞ PARÇACIĞI	HIZ	HIZ (PB)	GÜÇ TÜKETİMİ
R7-1800X	8	16	3.6 Ghz	4.0 Ghz	95
R7-1700X	8	16	3.4 Ghz	3.8 Ghz	95
R7-1700	8	16	3.0 Ghz	3.7 Ghz	65
R5-1600X	6	12	3.3 Ghz	4.0 Ghz	95
R5-1600	6	12	3.2 Ghz	3.6 Ghz	65
R5-1500X	4	8	3.5 Ghz	3.7 Ghz	65
R5-1400	4	8	3.2 Ghz	3.4 Ghz	65

**İlk olarak tipik CPU testlerine bakalım.**

AMD'nin tipik hastalığını burada görebilmek mümkün. Ryzen'in çoklu çekirdek performansını etkileyici düzeyde olsa da tek çekirdek performans halen geride. Fark edilir bir fark değil belki ama geride.

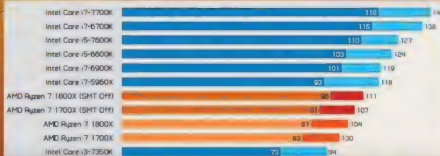


Aranızda yayınolar ya da Youtube videosu çıkartanlar varsa bu testi dikkate alabilir. 4k ve 60 FPS bir videonun export süresi Ryzen için hiç de fena sayılmaz. 6900k'nın yalnızca 20 saniye gerisine düşen 1800k'nı arından, toplamda 40 saniye geriden gelen 1700k1 görürsünüz. Burada bir nebze kopma bekliyordum. Daha doğrusu 7700k'nın düşük çekirdek sayısına rağmen bu kadar düşük bir farkta talip edebileceğini düşünmemiştim. Intel'i ni övsem, Ryzen'i ni yersem bilemedim.



Ve asıl konuya girelim. Herkesin aslında merak ettiği, Ryzen'in oyun performansının nasıl olduğu. Benim de merakım buydu ancak ucundan spoiler vereyim, ufak hayal kırıklıkları var.

1440p'de, 1080p ve en düşük ayarlarda DOTA 2 için Ryzen 7 serisinin performansı. Ryzen 7 1800X, 1700X ve 1700K serisi 15 FPS kayıpla Ryzen 7 1800X (SMT Off) ile aynı performansa sahip.



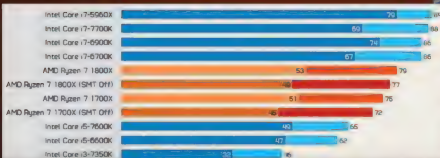
1440p'de, 1080p ve en düşük ayarlarda DOTA 2 için Ryzen 7 serisinin performansı. Ryzen 7 1800X, 1700X ve 1700K serisi 15 FPS kayıpla Ryzen 7 1800X (SMT Off) ile aynı performansa sahip.



Yine 1080p ve en düşük ayarlarda Witch 3 için Ryzen 7 serisinin performansı. Ryzen 1800X, en düşük 61 FPS alırken ortalama 80 FPS civarlarında dolanıyor.

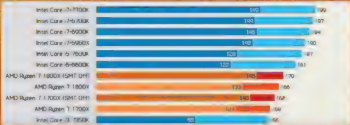


1440p'de, GTA 5'te yaşanan performans artışı pek ortallıklarda yok. I7700K'nın 5 FPS kaybına Ryzen ortalama 10 FPS kayıpla yanıt veriyor.



Test sonuçları:  
-Ryzen 7 serisi 1080p'de, 1440p'de ve en düşük ayarlarda DOTA 2 için Ryzen 7 1800X, 1700X ve 1700K serisi 15 FPS kayıpla Ryzen 7 1800X (SMT Off) ile aynı performansa sahip.  
-Ryzen 7 1800X, en düşük 61 FPS alırken ortalama 80 FPS civarlarında dolanıyor.  
-Witch 3 için Ryzen 7 serisinin performansı. Ryzen 1800X, en düşük 61 FPS alırken ortalama 80 FPS civarlarında dolanıyor.  
-GTA 5'te yaşanan performans artışı pek ortallıklarda yok. I7700K'nın 5 FPS kaybına Ryzen ortalama 10 FPS kayıpla yanıt veriyor.

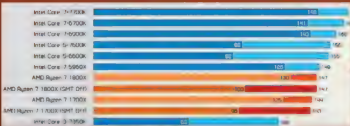
Her geçen gün Ryzen'in "fabrik" performansını gösterdiği oyunlar sayısı artıyor. Minimum FPS değeri ile en düşük FPS'de en yüksek FPS'ye kadar olan FPS aralığını gösteren grafikler aşağıda.



1440p'de sadece bir farkla çok. Sanal çekirdeklerin kapasitelerini gördüğümüz 3-4 FPS'lik artışa karşın bu, kesinlikle bir farkla çok. Diğer sayılar da.



Ultra kalitede ve 1080p'de Ryzen serisi Intel'in gerisinde kalmaya devam ediyor. Yaklaşık 20 FPS ciddi bir fark ve burada sanal çekirdeklerin kapatılması zarar vermeye başlıyor.



Aynı ayarlarda 1440p'ye geçtiğimizde aradaki 20 FPS farkın bir anda yok olduğunu görürüz. Buradaki ufak fark Ryzen'in ileriye dönük çok uygun bir işlemci olduğunu kanıt.



## SONUÇ

AM4 ve Ryzen henüz emsaliinde apamamışlardır. Ryzen'in getirdiği yeni mimari gerçek oyun geliştiricileri tarafından gerekse de Windows tarafında henüz yeterince kullanılmıyor. Yalnızca geçmişte AMD ve Microsoft, işlemcilerinin daha etkin kullanılabilmesi için birlikte bir çalışma başlattı zira Windows, Ryzen'in sanal çekirdeklerinin "sanal" olup olmadığını anlayamıyor ve gerçekmiş gibi davranıyordu. Bu Ryzen tarafındaki performans düşüklüğünün en önemli sebebi olabilir ve düzeltilebilir.

Bir diğer sebep ise Ryzen'in mimarisinde yatı-

yor. Yakında sladen "Infinity Fabric"ı hatırlamamızı istemiyor. İşe oraya geldik. Tabii hatırlamamız siz şimdiki, yeniden düzenleyelim. Ryzen mimarisinde iki CCX olduğ



EREN ERYÜREKLİ

# NINTENDO SWITCH

Ele gelen ev konsolu

İlk duyurulduğundan beri merakla bekliyorduk Nintendo Switch'i. Oyungezer olarak, tabii aklımızda deli sorularımız da vardı. Alet nasildi, oyunlar iş yapar mıydı? Biraz kişisel gayretler, biraz da şans sonucu çıkışından iki gün sonra bu yeni hibrid oyuncuğa kavuşmuş, bolca da test etmiş olarak sizlerle hem izlenimlerimi paylaşacağım hem de aletin teknik özelliklerine bir bakış atacağız dostlar. Japonlar bu sefer işi kıvrımış gibi görünüyor.

## TEKNOLOJİ ELİMİZİN İÇİNDE

Her şeyden önce cihazın PS Vita'dan büyük olmasına rağmen ele daha rahat bir oturuşu var. 720p çözünürlüğünde görüntü veren 6,2 inçlik dokunmatik ekran ilk bakışta biraz küçük görünse de renk derinliği ve parlaklık açısından bakması çok keyifli ve gözleri yormuyor. Bunda 3DS'ün üç boyut özelliğinden feragat edilip daha

temiz bir görselliğin hedeflenmiş olmasının payı büyük. Artık tabletler ve telefonlar sağ olsun iyice alıştığımız dokunmatik ekran özelliikle klavyeyi kullanırken gayet rahatlık sağlıyor. Kendi başına 300 gram kadarken joy-con'lar takılı halinde 400 grama ulaşan ekran kısmı aynı zamanda aletin işlemcisine, kartuş girişine, masaüstü dayanağına, ses tuşlarına ve kulaklık girişine de ev sahipliği yapıyor. Tasarımda tek canımı sıkan nokta Type-C USB şarj girişinin aletin altında olması. Bu durum elde oynarken çok sorun çıkarmasa da masaüstü modunda cihaz şarj edilemiyor, illa ki bir aparat çıkacaktır bununla ilgili ileride. Kendi hoparlörleri gayet güzel ses veren Switch'i özellikle kulaklıkla test ederken büyük keyif aldığımı söyleyebilirim. *Breath of the Wild*'ın övgüye boğulmuş akustik dünyası kadar *Fast RMX*'in tekno müziklerini de dibine kadar hissettiriyor ses çıkışı.

Konsol çıkmadan evvel çok eleştirilen bir durum vardı ki o da grafikler tahmin edersiniz. Hoş, hiçbir Nintendo konsolu süperpersonik grafik hedefleriyle gelmez gerçi ama uzun süreler oynadıktan sonraki görüşüm cihazın grafik kapasitesinin PS3 ve PS4 arasında bir yerlerde seyrettiği. Yani *Skyrim* oynatar ama bir *Red Dead Redemption 2* beklenmemeli. Tabii daha cihaz bebek sayılır, en güçlü oyunlarını 2-3 yıl içinde ancak görürüz (ki *Breath of the Wild* stilize görselliği ve dev dünyasıyla gayet AAA bir oyun). NVIDIA'nın Tegra X1 işlemcisinin modifiye bir halini kullanan alet Dock modunda 1080p 60 fps görüntü verme kapasitesine de sahip. Bu arada Switch çıkmadan önce yapımcıların tavsiyelerini alan Nintendo'nun, Capcom'un bastırımlarıyla konsolun grafik beğenliğini 4 GB'a yükselttiği biliniyor. Bunun sebebi Capcom'un cihazda RE motorunu çalıştırabilmek istemesi. Bu da yakın gelecekte bir *Resident Evil 7* görme ihtimalimizi güçlendiriyor, ha tabii o teknolojiyi kullanan söyle anlı şanlı bir *Monster Hunter 5* görmeyi daha çok isterim ben yine de.

## PARTİLERDE BİR DIŞLANMA SEBEBİ OLARAK SWITCH

Sakin ola Switch'in tanıtım filmindeki o küt saçlı kıza kanıp da parti ortamlarına konsol götürüym demeyin arkadaşlar, zira karşı cinsten alacağınız küçümseyen bakışlar haricinde aletin üstüne bir şeyler dökülmesi riski de büyük olacaktır. Bu tip cihazların narin oluşundan sebep bir sıvı döküp denemedim Switch üstünde tabii, fakat özellikle Dock modunda aleti takarken dikkatli olmak gerektiğini hem fikirim. Zira ekranının kolayca çizildiğini söyleyen pek çok insan görebilirsiniz You Tube'da. Dâhilî hafızamız da telefonların hallice bir 32 GB'lık olduğu için



Özellikle Joy-conların ergonomisi üzerine çalışılmış, rahatsız görünseler de ele çok iyi oturuyorlar.





## İki farklı modu gerçekten değişik hissettiriyor aletin. Taşınabilirliği onu güçlü olmaktan alıkoymamış neyse ki.

İlerleyen dönemde bir Micro SD kart almak şart gibi görünüyor. Grafiksel alanda güç kazanmak adına yapılmış gibi görünen bu fedakarlığın oyunların performansını belli oranda etkileyeceğini öngörmek zor değil. Bu noktada seçtiğiniz Micro SD kartın Switch performansını muhakkak gözden geçirin derim.

Joy-Con'lar var bir de tabii. Gördüğüm en mahareti kontrolcülerden olan ve aletin iki yanına takılması dışında, ayrı ayrı iki elde de kullanılabilen bu kollar tam bir teknoloji harikası. Ele oturulan rahat, hafif, tatlı bir titreşim hissinde de sahipler (yeni geliştirilmiş ve bir bardağın içindeki 3 ayrı buz parçasının hareketini ayrı ayrı verebilen (o nasıl bir örnek Nintendo?) bir teknoloji içeriyorlar). Cihazla birlikte gelen Joy-Con Grip'e takıldığında bir kontrolcüye de dönüşme becerileri olan arkadaşları tek tek iki kişi de basit oyunları oynamakta kullanabiliyor (ki çok da zevkli oluyor). İşte böyle on tuşunda on marifet ve hareket algılama sistemi olan bu cihazda dersiniz Joy-Con strap eklentisini bile cihazı dışarıdan değil, Joy-Con strap eklentisini kullanarak hem arka tuşların daha ergonomik hale getirebiliyorsunuz hem de bol sayımlı oyunlarda alet elinizden uçmuyor. Yalnız bu strap eklentisini taktıktan sonra çıkarmak nedense pek zor oluyor. Kilidini filan da açsanız kanırtmak gerekiyor bazen, o yüzden aman dikkat diyeyim elinizde kalmasın alet. Aynı şekilde şarj da 3-6 saat aralığında gittiğinden ek bir şarj ünitesi içinizi kolaylaştırıcaktır dışarıda oynarken.

### OYUNLAR NE ÂLEMEDE? ARAYÜZ NASIL?

Henüz emekleme aşamasında olan Switch'in e-Shop'unda şu an 20'den fazla oyun olsa da elbette *Legend of Zelda: Breath of the Wild* başı çekiyor. Burada şöyle bir güzelliğe de mevcut: artık oyunlardaki bölge kilidini kaldırın Nintendo e-Shop'unda da bir sunılma yok. Yani cihazda birden fazla hesap açarak ABD, Avrupa ve Japonya e-Shop'larından alışveriş yapmak mümkün. Özellikle Avrupa'dan almak tuzlu gelir

diyenlerden seniz aynı oyunu dolar üzerinden daha ucuza alabilirsiniz. Japon marketise yeni çıkan oyunların demolarını koyması yönünden daha bonkör ve Japonca biliyorsanız tabii ki daha çok çeşide sahip. Ara yüz hem cihazda hem markette oldukça sade ve anlaşılır, elinizi aldığınız anda neyin nerede olduğunu anlatıyacak şekilde zaten. Bu aşamada YouTube, Spotify, Netflix vb. uygulamalar, hatta bir web tarayıcı bile bulunmadığı için Switch'inizi oyun oynayıp resimlerine bakmak dışında pek bir şey yapamıyorsunuz. Ama bunlar yazılımlarla hallolabilecek şeyler olduğu için zamanla oturacaktır diye düşünüyorum. Zaten Nintendo da stream servisleriyle görüşmeler yaptığını açıkladı geçenlerde, eli kulağındadır yani.

Toparlayıp şöyle bir bakınca "alet güzel yav" diyorsunuz rahatlıkla. Kırılgan görüntüsünün altında aslan parçası gibi bir konsol olarak sağlam bir oyun desteği de gelirse (ki satışlar böyle giderse oyunlar sular seller gibi akacaktır) tadından yenmez. Hem evde, hem dışarda kullanılabilesi sebebiyle bir bakımınızın hayatınızın vazgeçilmez bir parçası oluversin Nintendo Switch. Şu ana kadar cihazın tanıtımı, fiyatlandırması ve vaat ettiklerini sunması yönlerinde hep doğru adımlar attı Nintendo, Nisan için *Splatoon 2*, *Mario Kart 8 Deluxe* ve *Puyo Puyo Tetris*'in (gülmeyin, Japonya'ya mağazasından demosunu çekip oynayın çok eğlenceli) de geliştireceği online ortamlar da şenlenecektir. Eh daha na'apsın adamlar, üç saltolu parende mi atınsın? Ülkemizde tabii Nintendo konsolu edinmek sıkıntılı bir durum ama aldığınızda da paranıza değeceğini bilin, Nintendo tipi oyunlar ilginizi çekiyorsa tabii. Ha şu da var ki bu alet bir *Overwatch*, bir *World of Tanks* ve benzeri oyunları kaldırarak düzeyde donanıma sahip, onların olduğu bir Switch'in satışlarda Wii'yi hatta 3DS'i tahtından indirmesi olmayacak iş değil. Geleceği parlak olan bu mahareti konsolu ben şimdiden çok sevdim, birlikte güzel anılarımı olacağına da kesin gözüyle bakmaktayım.

## TEKNİK ÖZELLİKLER

- 6.2-inç LCD dokunmatik ekran (1280 x 720)
- TV'ye bağlandığında maksimum 1080p 60 fps çözünürlük
- Optimize edilmiş Nvidia Tegra işlemci
- 32 GB hafıza
- 802.11ac Wi-Fi
- Harici adaptör ile Ethernet bağlantısı
- Bluetooth 4.1 (tablet üzerinde)
- Bluetooth 3.0 (Joy-Con'lar üzerinde)
- NFC (sağ Joy-Con üstünde Amiibo desteği)
- Stereo hoparlör (tablet üzerinde)
- TV modunda PCM 5.1 ses sistemi desteği
- HDMI çıkışı (dock üzerinde)
- USB Type-C çıkışı (tablet üzerinde)
- 3x USB 2.0 çıkışı (dock üzerinde)
- USB 3.0 desteği gelecekte eklenecek
- Standart kulaklık/mikrofon çıkışı (tablet üzerinde)
- MicroSD kart slotu (tablet üzerinde - ayrı microSDHC/microSDXC desteği)
- Oyun kumandası slotu (tablet üzerinde)
- 4,310mAh batarya (tablet içinde - bir şarjla 6 saate kadar pil ömrü)
- 525mAh bataryaları (Joy-Con'ların içinde - 20 saate kadar pil ömrü)





LOG



Bunu mu demek istediniz:

#en yeni teknoloji #otomobil #test #maker #geek #oyun

LOG

[www.log.com.tr](http://www.log.com.tr)

Teknoloji ve çevresinde gelişen yaşam kültürü

LOG | Facebook

[www.facebook.com/logdergisi](http://www.facebook.com/logdergisi)

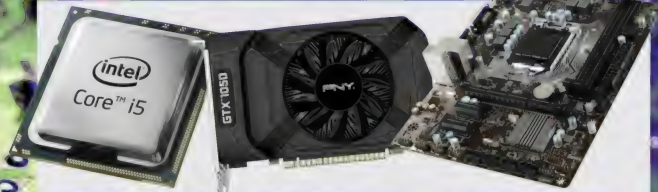
LOG | Twitter

[www.twitter.com/logdergisi](http://www.twitter.com/logdergisi)

LOG | YouTube

[www.youtube.com/logdergisi](http://www.youtube.com/logdergisi)

Yeni



## SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (2000+ TL)

Pek çok bileğenden kıskartık topladığımız ancak hâlâ birçok oyunu tahammül edilebilir seviyelerde çalıştılabilecek bir sistem var elimizde. Kendisi giriş seviye ama 6. nesil Skylake Intel işlemcisi ve bir önceki nesilden 750T'nin, Polaris mimarisi (bu sayede kartımızın çok çözünürlüklü gölğeme, hızlı Sync ve eş zamanlı çoklu izdüşüm gibi özellikleri var.) yeni NVIDIA serisindeki muadili 2GB GTX 1050 ile esasında güncel de bir sistem. Anakartımız da 6. nesil Intel işlemcilerini ve 2133 MHz bellekleri desteklemesiyle, bu fiyat aralığında düşünülebilir, işini efendice yapan gayet yeterli bir bileşen. Belleği tek modül tercih etmemizin sebebiyle ileride hâlihazırda güncel de çöpe atmadan yanına bir 8 GB daha ekleyebileceğiniz ve listenin hazırladığı tarihte tek seçeneğin fiyat olarak daha avantajlı olması. Bu sistemle 2016'da çıkan ve OZG Grafik Canavarları videosuna giren birçok oyunu daha düşük (çokönlüklü) veya orta ayarlarda tahammül edilebilir düzeyde oynayabileceksiniz. Zaten AAA oyunlar değil de bağımsız oyunlar ve DOTA, LOL ve CS: GO gibi rekabetçi çevrimiçi oyunlar oynayacaksanız bu sistemin işinizi fazlasıyla görecektir.

Ekran Kartı	İşlemci	Ana Kart
2GB GTX 1050 100W	Intel Core i5-6500 Skylake 3.20GHz	MSI B150M PRO-VD
592 TL	491 TL	237 TL
Bellek	Ses Kartı	Güç Kaynağı
KINGSTON HYPER BLUE BLK 8GB DDR4 1600MHz CL15	Realtek ALC892 5.1	CORSAIR CP-9020035 ELI AX 550W 80PLUS GOLD
289 TL	174 TL	188 TL
TOPLAM: 1.971 TL		

## SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~4000 TL)

Şimdi de elimizde ev kullanımında ortalama bir oyuncuyu, hatta bir Oyungezer serbest yazmanı dahi mutlu edecek düzeyde oturaklı bir sistem var. Şahsen benim geçen aylarda topladığım sistem bu sistemin neredeyse aynısıydı (küçük kasa yapmak için parça seçiminde çeşitli kısıtlamalar yaşadığım için 'neredeyse'). 6. nesil i5 Skylake işlemcimiz GTX 1060 ile darboğaz yaştırmazken, anakartımız da bu segmentte gayet tatminlik. Pek tabii, ekran kartına ilişkin neden 1070 değil de 1060 tercih ettiğimiz merak edilebilir. Şimdi 1070, fiyatı 1000 liraya yakın zıplıyor ve sistem ekonomik olarak erişilebilir olmaktan biraz çıkıyor; ama eğer bu farkı gözden çıkardığınız bu sisteme rahatlıkla 1070 de takabilirsiniz. Hatta 1070, 1060 ve 1050 serisinden farklı olarak çoklu SLI GPU konfigürasyonları oluşturmaya imkan verdiğinden (ama bunu ileride dönük olarak düşünün) bunu yapmanız önerilebilir. 2400 MHz çift parça toplamda 16 GB bellek de işinizi uzunca bir süre görecektir. Ama bir 16 daha takamıyorsanız tek parça almakta fayda var. Ayrıca bu sistemin en iyisi olması da VR'a hazır bir sistem olduğunu da ekleyelim.

Ekran Kartı	İşlemci	Ana Kart
GTX 1060 6GB	Intel Core i5-6500 Skylake 3.20GHz	MSI B150M PRO-VD
1.379 TL	869 TL	360 TL
Bellek	Ses Kartı	Güç Kaynağı
CRUCIAL 16GB (8GBx2) DDR4-2400 MHz CL15 1.2V	Realtek ALC892 5.1	CORSAIR CP-9020035 ELI AX 550W 80PLUS GOLD
454 TL	232 TL	259 TL
TOPLAM: 3.553 TL		

## SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (8000+ TL)

Evet, artık uzun yıllar boyunca bilgisayar otomattının "kadiri-i mutlagi" şeklinde anılabilecek bir sistemle karşı karşıyayız. Bu bilgisayarla aklınıza gelebilecek her türlü yüksek performans gereken işi yapabilirsiniz (VR, render vs.). Aslında 3500-4000 dolar bandında bir sistem bu ama ülkemizdeki oynak dolar fiyatları yüzünden astronomik bir rakama tekabül ediyor TL'ye çevirince. Eh paranız yahut bankada saklanmış dolarınız varsa, harcamak/bozdurmak için müthiş bir yol. Şimdi gelelim detaylara: Broadwell-E serisi i7-6850K işlemci seçmemizin başlıca sebepleri, performansı SLI için gereken daha fazla PCIe şeridi ve daha fazla çekirdek. Skylake işlemcilerde güc kendisi, oyun performansında çift GPU'lu kullanımlarda %20'ye varan performans artışı anlamına geliyor. Ana kartımız gene böyle bir sistemin zorluklarına göğüs gerebilecek kalitedeyken, 32 GB dört kanal belleğimiz de uzun yıllar boyunca bellek meselesini aklınızdan çıkarmak. Güç kaynağımız da 860W gibi yüksek bir rakama çıkarırken 80+ sertifikasının Platinum olması ayrıca güven veriyor.

Ekran Kartı	İşlemci	Ana Kart
7X GTX 1080	Intel Core i7-6850K Broadwell-E 3.6GHz	MSI X99A SLI
7.158 TL	2.846 TL	1.058 TL
Bellek	Ses Kartı	Güç Kaynağı
CRUCIAL 32GB (8GBx4) DDR4-2400 MHz CL15 1.2V	Realtek ALC892 5.1	CORSAIR CP-9020035 ELI AX 860W 80PLUS PLATINUM
851 TL	483 TL	1.122 TL
TOPLAM: 13.518 TL		

## UFAK TEFEK NOTLAR

Özellikle ekran kartlarında marka seçimi yaparken teknik servis, garanti koşulları/süresi ve internete dolan benchmark videolarına dikkat edin. Ben burada İtök yayınladığı ve fiyat aralıklarına göre düşük bütçede ZOTAC, orta bütçede GIGABYTE WINDFORCE OC ve yüksek bütçede ASUS STRIX ROG modellerini kullandım ama markaları alıveriş yapacağınız zaman yukarıda dediğim şartlara göre tekrar değerlendirmeniz gerektiğini unutmayın. Ayrıca ilk iki sistem için güç kaynaklarıyla ilgili bir not: Bu güç değerleri sistemler için yeterli; ancak kasa tercinizle İslim yahut küp kasa almanız durumunda örneğin ve özellikle çok sıcak bir yerde yayıyor olma ihtimalinize bağlı olarak, değerler 100W daha yukarıya çıkarılabilir. Zira tam kapasiteye yakın ve Mid-T'ye kıyasla biraz sıkışık bir kasada çalışan bir güç kaynağı daha çabuk ısınacaktır. Bir de üstüne sıcak bir soğutma/soğutma aleti ortamının alevi yok. Elbette depolama ihtiyaçlarına göre HDD ve sondeki SSD'ye ilişkin rakamlarda da oynayabilirsiniz. Bellek için gene genel olarak e anki fiyat durumuna göre GSKILL, KINGSTON, CRUCIAL ve CORSAIR gibi markaların tercih etmemizde bir sakınca yok. Ayrıca bu liste yakın zamanda çıkması plan Kaby Lake ve AMD'nin önümüzdeki aylarda görücüye çıkacak Ryzen işlemcileri göre ileride tekrar güncellenecektir.

# PIXEL

VS // KONSOL // YAZIT // ORADAYDIM

## 80'LER



**Ömer:** Emrecim hadi gel seninle bi' '90'lar ne acayıptı abi ya... muhabbeti yapalım. Zaten söz konusu retro oyunlar olduğu zaman '90'lar muhabbeti yapmayacaksın da ne yapacaksın? 2000'ler desen fazla modern, 80'ler desen fazla eski, yanlış mıym?

**Emre:** Boş muhabbete her türlü varım da 80'lerin nesi varmış onu anlamadım ben Ömer? Şu an aşkla oynadığın bütün oyunların temel mekaniklerini o burun kıvrıdığın 80'lere borçlusun. Vefa hakikaten bir semt adımıym sadece.

**Ö:** Bozacı değil miydi o ya? Neyse ama şimdiki çok doğru söyledin, birçok oyun

türünün, serisinin vs. temeli 80'lerde atıldı tabii ki. O yenilikçi insanlara, emektarlara, yoldaşlara yanlış bir şey söylemek ne haddime? E ama işte o temellerin alınıp alınıp taş gibi oyunlar yapılması da '90'lara tekabül ediyor. 80'lerdeki çok çok fazla devrimsel oyun varsa da o dönemde her dönemde herkesin oynayabileceği zamansız klasikleri pek fazla çıkmadı doğal olarak. 80'lerde kurulan temellerin üzerine gökdelen çıkan yapımlar her zaman tercihimdir. Wizardy değil de Baldur's Gate oynanır, FF3 değil de FF8 oynanır şu an şu dakikada hani.

**E:** Ömerim iyi hoş diyorsun da o video

oyunlarının geleceği olarak gördüğünüz mobil oyunlar ve ballandıra ballandıra bitiremediğiniz Steam indie'leri hep 80'lerin oyunlarını taklit ediyor, ona ne diyorsun peki? Ortalık sadece puan yapma amaçlı, öğrenmesi kolay, kapasitesi düşük fakat eğlence faktörü yüksek oyunlarla dolup taşıyor. Adamların 100 milyon dolarlık oyununu kimse sevmiyor ama 20-30 KB'lık Sonic'ler, Mario'lar hâlâ havalarda kapışılıyor, hangi sistemde satarsan da sat. Oyunlardaki en önemli faktörün "eğlence" olduğunu hatırlatması bile diğer her dönemden üstün kılar 80'leri.

**Ö:** Bence şu "eğlence" kavramına iki açıdan bakabilirsin. Birincisi senin dediğin gibi oynanıştan yürüyüş, eğlence odaklı oyunlar. Her ne kadar o Mario'ların Sonic'lerin temelleri 80'lerde atıldıysa da '90'lardaki Mario'lar Sonic'ler de "en az" onlar kadar süper. İkincisi ise bu kavramı nasıl tanımladığına bağlı, yani atıyorum Planescape: Torment 1 "eğlence" olarak tanımlar mısın, tanımlamaz mısın? Hadi tanımlamazsın diyelim. Bu kategorideki oyunlar zaten '90'larda aldı başını yürüdü, oyun mecrasını bir anlatım aracı olarak kullanma olayının zirvesine ulaştılar. Hani diyecğim odur ki oyunları "eğlence odaklı" ve "eğlence değil de başka şeyler odaklı" diye iki kategoriye de ayırsak, '90'lar iki sikkette de maçı 80'lerden alır.





## YAZITLAR

### DRIV3RGATE SKANDALI

» Medyaya para yağdırıp kendini övdürmek, olumsuz şeyleri örtmeye çalışmak işe yaramayabilirmiş meğerse.

SYF. 123



## SON JETON

### DOOM

» Uzayı basmış iblisleri tabancayla, pompaıyla vs. indirme formülünün asla eskimeyeceğini ta o zamanlar hissettirmişti.

SYF. 124



## MEDYA

### TANGO AND CASH

» Hani "gereksiz yerde gereksiz şakalar yapılan kötü 90'lar aksiyonu" diye bir şey var ya. Hah işte bu onun sahi.

SYF. 128

# 90'LAR

E: Ben 90'ların oyunlarına kötü demiyorum zaten, ama şöyle düşün: Sen bir programcısın ve çalışma alanın grafik, ses kalitesi, öykü zaten belli. O yüzden en çok çabayı oynanabilirlik ve eğlenceye ayırmak zorundasın. Bu yüzden 80'lerin oyunlarının başına oturur oturmaz keyif almaya başlarsın, ama dönemler ilerledikçe oyunun sana keyif vermek için senden talep ettiği süre uzar. Bu harcanan zamanı bir yatırım olarak görebilirsin ama herkesin o kadar zamanı var mı bakalım? O yüzden "başka şeyler odaklı" oyunlarda 80'ler her daim gömer ki oyun oynuyoruz burada, tabii ki de merkezinde önce eğlence olacak. Hüzünlänmek için maç yapan çocuk gördün mü sen hiç?

Ö: Ya sen onu Heavy Rain hayranı milyonlara anlat istiyorsan :) Şimdi yanlış olmasın, kucacıma bir Tetris atsalor odanın köşesine çöker, akan salyalarını silmeye gerek duymadan sabaha kadar oynarın, o ayn mesele. Zaten 90'ları daha çok sevmem sebebi 90'lardaki geliştiricilerin daha saygın bir iş yapmış olmasından kaynaklanmıyor. Temelleri sağlam kuran 80'ler yapımcılarının haklarını asla yiyemem. Sadece işte daha bir gelişmiş ya 90'lardaki yapımlar, daha bir keyifli geliyor genel oyun tecrübesi olarak.

E: Dönemin ürünlerini dönemin koşullarıyla ele almak lazım bence. Yoksa 1930'da çekilen Dracula filmindeki yara-sa neden CGI değil de plastik oyuncak diye eleştirmeye benzer bu. Olanaksızlıkların içindeki güzelliği ve başıyırı görmek, takdir edebilmek lazım. Yoksa 90'ların bu gelişmelerin üzerine koyduğunu ben de kabul ediyorum, ama olaya imkân vs sonuç grafikleriyle yaklaşırsak da 80'ler çok açık ara farkla birinci. 8 KB'lık oyuna Heavy Rain öyküsü yazılabildi de adam mı yazmadı yani?

Ö: Yok ben de 80'lerdeki üstünlüğe bir şey diyemem zaten. Hem text adventure'ları falan da katarsak sağlam hikâyeli şeyler de yok değil o dönemde. Sadece en çok özledim, tekrar açp oynamasın gelen oyunlar hep 90'lardan olunca bir'i <3 90's' bandanasa takasım geldi. Canım çekti bak, bir ara uğra da Test Drive 5'te rekor kasalım be Emre?

E: Bana çok ters adamşın diyeceksin ama benim favorim Test Drive 6 be Ömer. Ama bana fark etmez, fizik motoru saçma yarış oyunu dedim ni affetmem, yeter ki Dodge Viper olsun mavi-beyaz çizgili...

Ö: Abiiii... Utancımından gizliyordum hep bugüne kadar ama ben de 6'yı daha çok seviyorum yahu! Bir ara Viper'lar atlayıp lskoçya turu yapıyoruz o zaman!



## HABERLER

■ Çok fena Remaster haberlerimiz var! Mesela **Planescape: Torment** desem? Elden geçmiş ve oyunun baş tasarımcısı Chris Avellone'un kontrolünde birkaç konuda iyileştirilmiş versiyonu çok beklemeden 11 Nisan'da çıkacak. Artık bahane yok, bu oyun oynanacak! Şu da videosu: <https://www.youtube.com/watch?v=114>

■ Aslında Blizzard'dakiler bunu tekrar tekrar erteltmişlerdi ama ilk kez resmiyette döküldü. İlk **StarCraft**'in Remaster'i muhtemelen bu yaz bizlerle olacak. Videosu: <https://www.youtube.com/watch?v=114>

■ **System Shock**'in yeniden yapımında Unity motorundan vazgeçilip Unreal motoruna geçildi. Hikâyede de yine Chris Avellone'un kablaryla ufak tefek iyileştirmelere gidilecektmiş.

■ 2006 yapımı çıkmış oyunu **Rogue Trooper** da elden geçirilmiş versiyonuna kavuşuyor, Ad Rogue Trooper Redux.

■ **Call of Duty: Modern Warfare 2**'nin de Remaster'ının yolda olduğu söyleniyor. Ayn sabırlasın terahimizdir.

■ Hiç çıkmayan **Half-Life 2: Episode 3**'ün yeni bir bölümü ortaya çıktı. Adı Snowy Ravenholm'ın: <https://www.youtube.com/watch?v=114>

■ Streets of Rage'ın ruhani devamı niteliğindeki **Paprium**, yine Sega Mega Drive için duyuruldu. Eylül'de çıkacak.

■ Oyunlarda ilk easter egg'i 1979 yapımı Adventure oyununa ait biliyoruz ama bayağı enteresan bir sürecin ardından daha eskisi bulundu. 1977 yapımı **Starships 1**: <https://www.youtube.com/watch?v=114>

■ İlk Deus Ex'teki JC Denton'ın ismindeki JC'nin ağılının Jesus Christ olduğunu öğrendik. Arkasında çok afili bir hikâyeye beldemeyin ama: Warren Spector'ın Bradley Denton diye çok sevdiği ve çok iyi kalpli bir arkadaşısı varmış. Spector ona paso 'İsa aşkında Denton, bu kadar iyi olmak zorunda mısın?' diyormuş. Öyle öyle karakterimiz JC Denton olmuş işte.



## Piksel Günlükleri

### Türkiye'de Retro Alışveriş Rehberi

Köşemizde retro oyun koleksiyonculuğuna değiniyoruz sık sık. E sağolsun ülkemizde döviz patladığı için de her zaman yurtdışından alışveriş mümkün olmuyor. Bu gibi durumlarda da satış siteleri ve forumlar gibi kaynaklardan faydalanmak kalıyor geriye. Ben de bu konudaki kaçınane tecrübe ile Türk satıcıların ilanlarındaki bazı cümlelerin aslında ne anlama geldiğini paylaşmak ve bu işe yeni başlamak isteyen arkadaşlara yardımcı olmadık istedim. Listemiz şöyle geliyor:

**KULLANIMA BAĞLI ÇİZİKLER VAR:** CD'nin arkasında buz pateni yaptık. **ÇİZİKLİ AMA BENİM KONSOLUMDA ÇALIŞIYOR:** CD'yi çalıştırmak için en az yarım saat uğraşmanız lazım.

**ÜRÜNÜ TEST ETMEDİM:** %99 ihtimalle çalışıyor.

**TEKLİ SATIŞ YOKTUR:** Kimsenin almadığı ve senin de ömür billah istemeyeceğin oyunları zorla sana kaktıracağım.

**SİTE ARACILIĞI İLE SATMAM, ÜCRETİ HESABIMA HAVALE EDİN:** Ben önce parayı alayım da gerisi senin sorunun.

**KONSOLU DENEYEMEDİM AMA FİŞE TAKINCA İŞİĞİ YANIOYOR:** Konsolun ışığından başka bir şey çalışmıyor.

**EN AZ \*\*\* LİRALIK SATIŞLAR KARGOLANACAKTIR:** Bana çok para kazandırmasan seni adam yerine koymam.

**VERDİĞİM FİYAT YÜKSEK DEĞİL, PIYASASI BU:** Sen gerçek fiyatını biliyorsun ama illa ki bilmeyen bir keriz çıkıp alacak.

**ÜRÜNÜ FİYATINI ÖĞRENMEK İÇİN ÖZEL MESAJ ATIN:** Piyasayı ne kadar bildiğine göre fiyat çıkartacağım.

Bu şekilde davranmayan arkadaşlar üzerine alınmasın ama ülkemizdeki "piyasanın" durumu özetle böyle gerçekten de. Keza yakın zamanda retro oyunlara duyulan ilginin ülkemizde belirlenmiş şekilde artmasıyla bunu fark eden ve oyunculukla hiçbir alakası olmayıp, işi gelir kapısına çevirmek isteyen şark kurnazları piyasayı bu hale getirdiler ne yazık ki. Bu kişilerin yerine sizin gibi oyuncularla dostluklar kurun, beraber oynayın, takas yapın, hediye edin, kendi aranızda alışveriş yapın. Ama en önemlisi de işin merkezine önce oyunu oynamayı koyun. Bu şekilde aslında hiçbirine ihtiyacınız olmadığını da göreceksiniz... ■ EMRE S.

## KONSOL

### Oyunlu VCD'ler Yüksek Çin Teknolojisi

Popülaritesi ve talebi en uzun süre ayakta kalan konsollardan biri NES / Famicom şüphesiz. Zira sistemin resmi ömrü 90'ların ortasında sona erse de uzun yıllar boyunca Famicone'ları satılmaya devam etti (ülkemizde hâlâ da satılır). Hatta o da kesmedi, 2000'lerden itibaren VCD'lerin içine adapte olmaya başladılar.

Asya ülkelerinin sayısız zihni sınır projelerinden olan bu VCD Player'ların içine ekstradan Famicom emülatörleri gömüldü, büyük çoğu da gayet yüksek performansla çalışıyordu üstelik. Tabii tamamen Nintendo ile alakasız, korsan sistemlerdi bunlar. Oyunlar kimi zaman VCD'lerin hafızasında yer alıyor, kimi zaman da özel CD'ler üzerinden çalıştırılıyor ki bu modellere sahip oyuncular kendi istedikleri rom CD'lerini de hazırlayabiliyorlardı. Lakin VCD'nin hafızasında kayıt için ekstra yer olmadıktan Final Fantasy, The Legend of Zelda, Dragon Quest gibi RYOTarı oynamaya da pek uygun değillerdi (tabii tek oturusta bitecek kadar coşmadıysanız). Çin mali ucuz joysticklerden dolayı su toplayan parmaklar da cabası.

Ağırlıklı olarak Nintendo Famicom üzerine yoğunlaşsa da Sega oyunlarını çalıştıran birkaç model de mevcuttu bu arada. Ülkemizde de tutmuştur bu oyunlu VCD'ler. Hatta şu an VCD'lerin modası geçtiği için ortadan kaybolmuş olabiliyor ama zamanla koleksiyoncular için de ilginç ve talep gören sistemler haline geldiler. O yüzden evinizde hâlâ varsa mandal için eskiciye falan vermeyin, ileride pişman olursunuz. ■ EMRE S.





## DRIV3RGATE SKANDALI

### Yandaş Medyanın Zararları

**O** dönemi yaşayan arkadaşlar *Driver 1* ve *2*'nin oyun dünyasında yarattığı etkinin büyüklüğünü iyi bilirler. Hem çok iyi notlar alan hem de iyi satış rakamları yakalayan bu oyunlar (her iyi not alan oyun iyi satış rakamları yakalamıyor ne de olsa) yapımcı **Reflections Interactive** ve dağıtıcı **Atari**'nin yüzünü fazlaıyla güldürmüştü. Bu sebeple de PS2'ye çıkacak üçüncü oyun heyecanla bekleniyordu.

Tabii beklentilerin yüksek olması sebebiyle oyunun geliştirilme süreci uzadı da uzadı. Lakin geliştirilme süreci 4. yıla giren *Driv3r*, artık Atari için ciddi bir maddi yük anlamına gelmeye başlamıştı (uzayan oyun geliştirme süreci yüzünden çıkan kavgaların en ünlü örneklerinden biri de yakın zaman Konami ve Hideo Kojima arasında yaşanmıştı hatırlarsınız). Sonunda Atari'nin sabrı tükenmişti ve yapımcının oyunun daha tamamlanmadığı uyarılarına rağmen *Driv3r*'i piyasaya sürüp paraya çevirme kararı verdi. Ve de Atari'nin aklında olduğukça sinsi bir plan vardı.

Oyunun tamamlanmamış kopyaları firmaya yakın dergiler olan Xbox World ve PSM2'ye yollandı ve bu iki dergi ortaya oldukça yüksek notlar verip öve öve bitiremediler. Lakin ortada

şöyle bir sorun vardı ki bundan 2 ay sonra oyun piyasaya çıktığında hem oyuncular hem de diğer bütün dergiler oyunu yerdere yere vurmaya başladılar. Zira oyunu aleni biçimde tamamlanmamıştı ve özellikle de GTA'ya benzeceğiz diye kastınlan araç dışı aksiyon mekanikleri yerlerde sürünüyordu. Peki o zaman aynı oyuna bu dergiler nasıl bu yüksek notları verebilmişti?

Oyuncuların ve medyanın kötü tepkisi sonucu oyunun satışları kısa sürede dibi gördü fakat bu da onları durdurmaya yetmeyecekti. Atari derhal bir reklam firmasıyla anlaştı ve ajansın elemanları oynamadıkları bu oyun hakkında internete son derece olumlu incelemeler yazıp paylaşmaya başladılar. Bir yandan oyunu "çok beğenen" dergiler de forumlarındaki bütün eleştirileri başlıklarını silmeye devam ediyordu. Durum öylesine garipti ki herkes oyunu eleştirmesine rağmen her yer oyunu öven incelemelerle dolup

taşmaya başlamıştı.

Bu inanılmaz *Driv3r*gate skandalı nihayetinde firmanın Wikipedia'daki olumsuz ibareleri silecek kadar ileri gitmesi ve forumlardaki sahte övme hesaplarının fark edilmesi sonucu ortaya çıktı. Üstelik bu uğurda itibarlarını yerle etmelerine rağmen satışlara pek olumlu bir etki yapamadılar, 750.000 civarında bir satış gerçekleştirdi. Oysa Atari'nin sadece 4 yıllık masraflarını çıkartabilmesi için en az 4 milyonluk bir satış yakalaması gerekiyordu ki neticede uzun yıllar boyunca altından kalkamayacakları bir zarara girmiş olmaları (beter olsunlar). Zaten bu olayın ardından hem yapımcı stüdyoyu hem de *Driver* markasını Ubisoft'a satmak zorunda kaldılar.

Yandaş medya her zaman işe yaramıyormuş demek ki, darsı bizim de ülkemizin başına, ne diyelim... ■ EMRE S.

**TAMAMLANMAMIŞ OYUNUNUZUN  
YÜKSEK PUANLAR ALMASINI  
NASIL SAĞLARSINIZ?**

# DOOM



## Ve FPS türü shotgun'ı çeker

İYİ BRETİN TAN.

**Z**aman; nasıl geçtiğini anlamadığım ama inatla izlerini bırakarak kendini her fırsatta hissettiren gıcık mı gıcık düşmanım. Merdiven inerken ağrımaya başlayan sağ dizimde, sakalemden inatla fırlayan isyanıkar beyazlarda ve hepsinden önemlisi (ve güzeli) her gün hızla büyüyen kızmada kendisini görüyorum. Veya oyun dünyasından örnek vermemiz gerekirse; "DOOM cıkalı ne ara 21 yıl oldu yahu?" Bugün, *Resident Evil 7* oynarken natürlü bırıyorsam 21 yıl önce kısa yorltu bir çocukken DOOM'u yükleyip sadece başlangıç demosunu izleyebildiğim ve oynamaya korktuğum anlar kafamda canlandı.

Din gibi değil, sanki şerinden birşeylik geçmişi gibi.

### YENİ BİR ÇAĞIN BAŞLANGICI

Dönemin ilk FPS'si değildi DOOM fakat görsel ve üç boyut açısından diğer açarıydı. Sonradan adını oyun tarihine silinmeyecek dinedede derin kazıyacak John Romero ve özellikle John Carmack'ın şeytanın rahmini hayal ederek çıkarttıkları oyunlardı. Bu iki ustadan bahsetmem geçmek olmaz (kisa tutacağım Ömer söz eheh). Bugün gördüğünüz üç boyutlu grafik teknolojinin kodlanmasında birçok keşif ilk olarak John Carmack yapmıştır. Örnek

vermemi gerektirir; daha FPS'de side scrolling tekniği yokken (ekranın sağa ya da sola doğru kayması) Carmack bunu asadan çıkartarak *Super Mario*'yu birebir PC'ye kopyalamıştır ve akabinde Nintendo'dan "biz oyunlarımız PC'de 'istemiyoruz'" cevabını alınca *Commander Keen*'i yaratıp bolca para kazanmışlardır (*Commander Keen*'i kodladıkları bilgisayar ofislerinden hafta sonları izinsiz alarak, kapandıkları dağ evinde yapmışlardı). Sonraki mucizesi *Wolfenstein 3D* oldu. Oyun müthiş şekilde satı ve illikinin genç yaşlarında muazzam para kazanılmasına neden oldu. Ardından id Software kurulu ve ekibin imza attığı ilk yapım DOOM idi.



# NEDEN EFSANE OLDU?

## GERÇEK ÜÇ BOYUT HİSSİ

Oyunun id Tech 1 ya da Doom Engine adıyla bilinen motoru iki boyutlu bir ortamı seyrederken tavan ve zemin boyutu hissi yaratıyordu. Görüş açımız her zaman zemine paralel bir şekilde hazırlanmıştı. Bu yüzden duvarlar zeminle dik doğrultuda çizilmiş olsa bile zamanın bencez oyunlarından kat kat iyi üç boyut hissi tecrübe ettiriyordu. Evet belki birden fazla katı olan bolumler inşa edilemiyordu ama bu bile aktarmızı başmızdan almaya yetmişti.

## TAVANLAR VE ZEMİNLER

id'in bundan önceki oyunu olan Wolfenstein 3D'de donemim bilgisyarlarının zayıf kalmasına dolay zemin ve tavan hep aynı renkte olmak zorundaydı. Doom ile bu kural değişti ve oyundaki bütün zeminler dokuya kaplandı. Su an basit bir yenilik gibi görünse de o dönem bizi oyunun atmosferine sokan muhtemil bir yenilikti.

## ASAĞI-YÜKARI

İlk defa platformlar ayağına ya da yukarıya doğru hareket edebiliyordu. İlahe'leri ya da geri değildi. Böylece platformlar merdiven dizileri oluşturabiliyor ya da kopulur yükseliş alçalabiliyordu. Wolfenstein 3D'de böyle bir özellik yoktu ve bunu ilk gördüğümüzde ağızımız açık kalmıştı.

## İNSANI ÇEVRELEYEN SESLER

Çevreye uyumlu şekilde çalışan stereo ses desteği sayesinde yaratıkların size ne kadar uzak ya da yakın olduğunu anlayabiliyordunuz. Yıyaha! duvarın arkasından bir boğurme sesi geldiğinde orada gizli bir oda olduğunu anlıyordunuz. O sesler bizi gerçekten çok korkutuyordu!



DOOM'da cehennemin kapılarında gelen şeytanı yaratıklara karşı savaşan bir Space Marine'i canlandıryorduk. Silahların başka dostumuzun olmadığı cehennem ordusunun karşısına tek başımıza dikilmişti. İlk başlarda basit bir talancaya lahiplen sonradan oyunun ikonik silahları pompalı tüfek ve elektrikli testereye geçmek mümkündü. DOOM neden çıkmıştı? Çünkü üç boyut içeriği 2D değil 3D anlamında hazırlanmıştı. Bir odanın etrafında döndüğünüzde onu her açıdan görebiliyordunuz, tavanları dahi (tavan akmekmek çok zordu o dönem, RAM yordu, bu da aşılmıştı). Hatta bununla kalmayıp oyun tarihinde ilk gık yansımalarını kullanmışlardı, duvarlarda asılı duran meşaleler etrafı aydınlatıyordu. Oyundaki yaratıklar gerçek maketlerden modellenmiş, her açıdan fotoğraf çekildikten sonra oyuna eklenmişti. Oyun dünyasında ilkler yaşanıyor, DOOM çıktığında aklımız başından ilacaktı ve aynen böyle oldu.

## AMATÖR YAPIMCILAR BİR GECEDE MİLYONER OLDU

O dönem internet kullanımını iyice yayılmaya başlamıştı. O yüzden id Software aklınca bir karar olarak oyununun ilk üç bölümünü ücretsiz olarak dağıttı. Devamını oynamak istiyorsanız satın almanız gerekiyordu ve azman bir insan kalabalığı oyunu alarak DOOM'un milyonlara varan satış rakamlarına ulaşmasına neden oldu. DOOM oyuncusu sever bir yapımdı, kendiniz bolumler yaratabiliyordunuz ya da ses ve grafiklerle

oynatabiliyordunuz. Bu da kısa zamanda hayran yapımı tonlarca yeni bölümün yaratılmasına ve DOOM'un popülerliğinin piyasada sürekli kalmasına sebep oldu.

Üzerinden çok geçmeden DOOM II geldi. Bu sefer cehennem yaratıkları dünyaya imişti. Onun ardından Quake piyasaya çıktı. Carmack yine yapacağını yapmış ve piyasada gür açmıştı. John Romero ve John Carmack arasındaki çatışmalar da bu dönem başlamış ve ikili arasındaki ayrılık çatlağı giderek genişlemişti. Bundan sonra çok uzun süre yeni bir DOOM görmedik; ta ki 2004'e kadar... Genellikle "jump scare" taktiği ile oyuncuyu korkutmaya çalışan DOOM 3 öncülerinden buyağı farklıydı ama buna sorsanız gayet başarılı bir yapımdı. Bu oyun çıktığında id John çoktan yollarını ayırmış ve karlı bıcağı olmuştular. John Romero milyonlarca dolar gömüdüğü Ion Storm adlı stüdyosunu Daikatana faciası ile batırmayı başardı. DOOM ise kendine sadece oyun dünyasında yer bulmadı, aynı zamanda 2005 yılında hiç fena olmayan bir şekilde sinemaya da taşındı. Günümüze gelince Carmack, Oculus Rift'e geçti ve aynı zamanda roket yapmakla ilgilenen kendi kurduğu şirkette de çalışıyor.

DOOM, John Carmack'ın çocuğudur ve oyun dünyasına hem eğlence hem de teknolojik gelişim açısından muazzam katkıları olmuştur. Bugün oynadığımız FPS'lerde delicate zevk alıyorkas Carmack'a ve DOOM'a çok şey borçluyuz.



## SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



### FLYING HERO [FAMICOM]

Famicon oyunlarıyla büyüdü bir olarak *Flying Hero*'ya bana gösteren kişinin eym olmasına utanmalı mıyım? Yoksa sevilmeliyim mi bilemedim. Zira kendisi de 2000'lerin başlarında NES/Famicon oyunları çalıştıran bir VCD'de oynadı bunu. Oyunun kalitesine bakınca da bunca yıldır ben nasıl bunu hiç görmemişim hayret ediyordum doğrusu.

*Flying Hero* da bir itfaiyeciyi canlandırıyor. Yalnız çalıştığımız itfaiyenin yöntemleri klasik yöntemlerden "birazcık" farklı. Arkadaşlarımız bizi bir anda havaya fırlatıyor, düşünceleri geri sektiriyor, bu sayede yanarı binada mahsur kalan penceredeki mazlum vatandaşları kurtarıyoruz. Ateşleri söndürmek ve vatandaşları kurtarmak için itfaiyecimizi bunlara denk getirmemiz yeterli. Bu oynanış mekânı de bir hayli Arkanoidi andırıyor.

Oyunda tonla bonus ve geliştirmeler de mevcut. Bunları kullanırsanız sedyenin boyutunu genişletebilir, itfaiyeci sayısını artırabilir, buluşları üzerinde bonusları toplayabilir hatta inanmayacakmış ama yangını binanın içinden klasik yöntemlerle söndürmeye de çalışabilirsiniz. Dönemin benzer oyunlarının aksine *Flying Hero*'nın bir sonu da var üstelik.

Yaptı itfariyle oldukça basit olsa da gerçekten çok eğlenceli bir oynanış var *Flying Hero*'nın, ciddi şekilde oynattırıyor kendini. Dyle kolay bir oyun da sayılmaz hani. Ama bana kalırsa en önemli özelliği de önce yılın ardından oynanabilirliğinden hiçbir şey kaybetmemesi, bunu her oyun başarmıyor çünkü. Kafası 8-bit'li dostlara tavsiye ederim. ■ ENRE 5.



### ACI VATAN JAPONYA

Oyunun zamanında Batı'ya çıkarılması planlanmasına rağmen proje bilinmeyen sebeplerle iptal edilmiş. Gerç oyun komple İngilizce olduğu için sorun teşkil edeceğini sanmıyorum.

## SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

### ART OF FIGHTING 2 [ARC / PC / SNES / NGCD]

Video oyunları dünyasında adalet olmadığının en büyük kanıtlarından biri, sayısız başarılı oyunun devamı gelmezken *Art of Fighting* gibi bir enkazın 3 oyunluk bir seriye dönüşmesidir (hatta *Buriki One*'da sayarsanız 4 oyun). Şimdi oyunu seven arkadaşlar bana tattırmadan önce sopalarnı çaya batırıyor olablirler ama gerçekten de haklı sebeplerim var.

*Art of Fighting 2* söz konusu zorluk olduğunda otorite sayılan, karşısında ceket kilisenen, hatta odaya girdiğinde saygıdan ayağa kalkmanız gereken bir oyun. Düşünün, en düşük zorluk seviyesinde bile bırakın dövüş kazanmayı, ilk adamın yar canına bile gelemezsiniz. Bir adamı yenmek için bile abartmıyorum en az 9-10 kere denemeniz gereken bir dövüş oyunu bu. Bunu da rızanızdan kırtarak aldığınız jetonları harca yaparak yaptığınız düşünün bakalım. Artık Emrah'lar kolay yetişmişir.

Lakin bir de şöyle bir plot-twist var ki SNK yılın troll'ü ödülünü eve götürebiliriz, Oyunda 8 farklı zorluk seviyesi olmasına rağmen aslında hepsi aynı (ciddiyim). Zira 8. zorlukta rakibin size dayak atma yöntemiyle 1. zorlukta kullandığı yöntem birebir aynı. Tabii siz yine 8'e ayarlayıp "ne de olsa en zorda yenildim, heh heh" diye kendinizi tatmin edebilirsiniz.

Oyunun bir de dayak yedikçe suratın dağılması mekânı var ki o da a-acayıp. Suratına darbe alanın ağzı yüzü haşat oluyor fakat göğüsüne falan vurursanız sıkıntı yok. Maç kaybeden adam cillop halde yerde yarken suratının ortasında dinamit patlamış olan "Beni yenileceğini mi sandın evlat?" diye artistik yapıyor mesela (şahsen ben yerde yatan cillop olmayı tercih ederim). Üstelik oyunun dünyasında dyle gelişmiş bir tip var ki her raundun başında da suratlar eski sağlığına ve parlayan gülüşlerine geri dönüyor.

Tamam, grafikleri ve müzikleri hoş olabilir ama sadece bunlar iyi bir oyun olmasın yetmiyor *Art of Fighting 2*'nin. Amacınız hoş görüntü ve müzikle gidin güzel bir film izleyin daha iyi zaten. En azından üstüne dayak yemezsiniz. ■ ENRE 5.





## HAFIZALARDAN SİLİNME [NIE - BEŞİNCİ SON]

"Oradaydım" diyoruz ama aslında tam olarak orada değildim bu sefer. Bu acayip oyunu bitiremedim çünkü. Son boss'a giden geri dönülemez yola girmeden önce kaydımlı aldım, bir sürü mini boss'la savaştım, bir sürü ara sahne izledim, son boss'u da kestim, sonra oyun bana "Bilmemkimin en sevdiği insan kimdir?" diye sordu. Karşımda Playstation'ın o klasik metin girme ekranı, kaldım öylece. Te 20-30 saat önce oyuna başlarken vermişim karakterimin

adını, sallamıştım işte bir şeyler. Eh oyunun içinde de pek geçtiğini hatırlamıyorum, unuttum karaktere ne isim verdiğimi, düşündüm düşündüm aklıma gelmedi, ben de sinir olup kapattım oyunu. Kayıtlı dosyalardan falan bakıp öğrendim sonra ama o bir saatlik yolu tekrar gidip tekrar aynı düşmanları kesmeye de üşendim hani. Yani karşınıza son boss'u kesmiş ama oyunu bitirememiş biri olarak çıkmış bulunuyorum. Böyle troll bir oyun işte NieR.

Ama oyunun en büyük trollüğünü yaşayanlardan biri değilim, o ayrı.

5 tane sonu var oyunun. Yaptığınız şeylere göre değişmiyor son, sırayla görüyorsunuz hepsini. Önce ilk son, sonraki bitirilişinizde ikinci son, sonraki bitirilişinizde üçüncü son... Dördüncü bitirilişinizde yol arkadaşlarınızın birisi göklerden ele geçirilmek üzere ve oyun size iki şık sunuyor:

> Onu öldür ve ruhunu özgür bırak.

> Kendini feda et ve hafızalardan silin. Hiç var olmamışsın gibi olsun her şey.

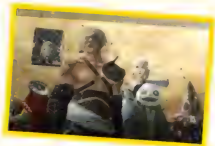
İlk seçeneği seçerseniz dördüncü sonla karşılaşyorsunuz. Ama diğer seçenek, yani beşinci son birazcık acımasız.

Hani diyor ya size hafızalardan silineceksin, hiç var olmamışsın gibi olacak her şey diye... Oyun size aynen bunu yaşıyor ve Playstation'daki bütün kayıtlı dosyalarınızı siliyor!

"Emin misin?"; "Bak emin misin?"; "Ciddi ciddi emin misin?" gibisinden dört kere sorma nezaketini gösteriyor en azından. Olumlu yanıt verdiğinizde bu silinme olayım size işkence çektiye çektiye yapıyor. Menüye giriyor, önce bütün o açtığınız harita siliniyor, sonra topladığınız eşyalar siliniyor, silahlarınız, büyüleriniz, tamamladığınız veya tamamlamadığınız görevleriniz... Her şeyinizi göstere göstere, yavaş yavaş siliyor oyun.

Sonra son sahneyi izliyorsunuz ve onun ardından da kayıt dosyalarınıza teker teker veda ediyorsunuz.

Hani oyunu beş kere bitirmişsiniz, neticede muhtemelen bir daha dönüp oynamayacaksınız ama yine de... Nihayetinde o kayıtlı dosya bir kupa gibidir, tarih boyunca bir daha kayıtlı dosyayı açıp bakmayacak bile olsanız orada durmasını tatlı bir gururu vardır. Oyunu oynadığınızın ve bitirdiğinizin ispatıdır bir nevi. Onlara saat oynayıp beş kere bitirilen oyunun kayıtlarının sonsuzluğa uçuşunu Youtube'dan izledim ben yalnızca ve orada bile yüreğim sizladı be... ■ OMER



YAŞAYAN EN GARİP GELİŞTİRİCİLERDEN BİRİ  
YOKO TARO. TAHMİN ETTİĞİNİZDEN DAHA GARİP.

# NEOXYA

FİLM // DİZİ // ANİME // MÜZİK

## TANGO & CASH

Cocukluktan yetişme bir Sylvester Stallone hayranı olarak en sevdiğim şeylerden biri TV'de yayınlanan filmlerini ailece seyretmekti. Zaten o zamanlar internet falan da olmadığı için sevdiğiniz bir filmi izlemenin tek yolu ya video kasetini kiralamak ya da TV'de yayınlanmasını beklemektir. Sly'nin en çok yayınlanan filmlerinden biri de elbette Tango & Cash.

Tango & Cash tipik bir kanka polisler aksiyonu. Şehrin tabii ki de en iyi polisleri olan, düzenli ve kontrollü Raymond Tango (Sly) ve tam anlamıyla bir çığır olan Gabriel Cash (Kurt Russell) karı kustuğıkları kotülerin hain bir komplosu sonucu hapse düşüyor, sonra da intikamlarını alıyor. Artistik laflar, aşırı hareketler, komedi, aksiyon, patlamalar falan zirvede. Efsane elektronik müzikler de cabası! Sly ve Russell

da çok sempatik bir ikili oluşturmışlardı doğrusu.

Açıkçası Tango & Cash sinematik kalite anlamında gerçekten de tırt bir film. Kötülüğün başka motivasyonu olmayan kötüler, ikilimizin video oyunu gibi baş köşeyi öldürünce serbest bırakılmasın falan (hem de masumiyetlerini ispatlamadan), senaryosunu ufak bir çocuk yazmış gibi adeta. Ama inanılmaz derecede sürükleyici ve kendini feci şekilde izlettiriyor, sıkılmamız mümkün değil. Filmin bütün büyüğü de burada zaten. Bu yüzden de sağlam gise yapmıştı zamanında.

Ya ben bu filmi o kadar sevdim ki köpeğimin adı Tango koymuştum yahu! Bir ara devamı da çekilecek muhabbetleri vardı ama sonra ne oldu bilmiyorum. Öyle bir şey olursa kafayı yerim zaten. **M. İHSAN S.**



## BATMAN: THE ANIMATED SERIES

Şimdiki nesil Kara Şövalye'yi daha çok Nolan'ın üçlemesiyle sevmiş olsa da ülkemizdeki dinazor tayfasının Batman aşkı çok daha eskilere dayanır. Bando dergisinin verdiği çizgi-romanlar, Show TV'de yayınlanan dizisi, Tim Burton'un filmleri... ve tabii ki ünlü çizgi dizisi Batman: The Animated Series.

90'lı yıllarda, o zamanki adıyla Star 1'de yayınlanmaya başlayan çizgi film tipki hayranı olduğumuz Öldüren Şaka ya da Kara Şövalye Dönüyor çizgi romanları gibi daha karanlık, daha ciddi bir havaya sahipti.

Bir de Harley Quinn adında, yepeni bir yan karakterle tanıştırmıştı bizi. Nereden bilecektik pudingimize bu kadar vurulacağımızı?

Biz duyuyasak da Rocksteady'nin Arkham üçlemesinde Batman ve Joker'i seslendiren Kevin Conroy ve Mark Hamill (Luke Skywalker) da ilk kez bu dizide başlamıştır ikiliye can vermeye. Dizinin jeneriği de ayrı bir efsaneydi ayrıca. Bak, başladı gene kulaklarımda yankılanmaya! Nırıııııııııı!

**M. İHSAN**





## SCHOOL RUMBLE

Enfes bir komedidir School Rumble ki zaten o kadar yil oldu, hâla çoğu anime severin komedi denince aklına ilk gelen serilerden biri olmaya devam ediyor.

Komple yanlış anlaşılmalara üzerine kurulu seri. Biri birinden hoşlanıyor, karşısındaki bir şey yapınca onu reddetti sanıyor, başka biri bir şey söylüyor, 'oha kesin benden hoşlandığı için öyle dedi' kafasında gelin düşüyor oluyor falan... Bu kadar saçma sapan ve müthiş komik yanlış anlaşılma sahnesini tek animede nasıl topladılar hayret edecek, hatta zaman zaman 'Lan evladım nasıl başardın öyle anlamayı?'! moduna geçip, küfredip kafanızı duvarlara vuracaksınız.

Ve de karakterler efsane tabii. Özellikle esas elemanımız, adamım Harima Kenji gibi biri gelmedi, bir daha da gelmez. Şekilli, artist ve korkutucu görünüşünün altında, iç dünyasında neler neler dönüyor, kafayı yersiniz. Kafasını

önde gidene bir kızdan hoşlanıyor, bir türlü açılmıyor, kız da kesinlikle anlamıyor, Harima açılmadıkça kafayı kuruyor, ne bileyim denizlere açılıyor, dağlara çıkıyor, artık hayvanlarla konuşmaya bile başlıyor ama kızın karşısına geçince yine hik mik. Aşk yüzünden eriyor adam ama hâlâ mal kalmayı da başanıyor bir şekilde.



Tsundere'nin tanımı Sawachika (sakal kesme sahnesini görmelisiniz), aşırı iyi kızımız Yakumo gibi gibi bir sürü hastası olacağını karakter içerikli School Rumble. Arada duygusala da bağlamıyor değil ve bunu da çok iyi yapıyor, hatta bu iliki durumları ne olacak diye inanılmaz merak ediyoruz. Harima'ya birini 'ship'leyip onun tarafını tutacaksınız kesin (ben

Sawachika'crydım). Ama tabii yine %95 komedi bir seri School Rumble ve boş beşer bölümü yok gibi bir şey. İzleyip de pişman olan tek insan yoktur dünyada. ■ ÖMER

## SURREALISTIC PILLOW



### JEFFERSON AIRPLANE

## SURREALISTIC PILLOW

"Çiçek çocukları, 'hippiler', Woodstock ruhu" gibi kavramlar vardır ya, hah işte bu kavramlar benim için eşittir. 1. Jimi Hendrix, 2. Jefferson Airplane. Surrealistic Pillow da grubun en ünlü, en tatlı şarkılarının birçoğunun olduğu albüm. Bu bahsettiğim kafalara ne kadar yakın ne kadar uzak olduğunuz önemli değil aslında bir taraftan. Öylesine herkes için ve öylesine zamansız bir albüm ki bu...

Albümün tamamını keşfetmek size kalsın, ben en ünlü ve en sevdiğim üç şarkıya zoom yapmak istiyorum. Somebody to Love mesela. Yaşamış en arzalı kadınlardan Grace Slick'in mikrofondaki, anında dille dolananı, belki de bıkana kadar beyninizde yankılanacak bir enerji deposu. Jim Carrey versiyonu da ayrıca şahanedir bu arada.

Yine Grace Slick'in vokalde olduğu White Rabbit'i zaten herkesin bir yerlerden duymuş olduğunu tahmin ediyorum. Psychedelic rock'un şekillenmesinde büyük rolü olan, altı metniyle nice hoş orama konuk olmuş dev bir klasik kendisi. Sözleri umursamasanız bile o müzikal yapısı baş dönmeye yaratımı için gayet yeterlidir.

Today ise favori parçam. Basit sözlerle sahip basit bir romantik parça diye tanımlanabilir aslında ama o kadar ince ince işliyor ki insanın içine... Minik minik giren ve şarkı boyunca sürekli kendini tekrar eden bir gitar melodisi, müzikal altyapıda kendine yer açmak yerine şarkı gitarından çıkan notalardan yankılanıyormuş gibi şarkıya katılan diğer enstrümanlar... Hatta sadece enstrümanlar da değil, vokal de aynı şekilde. Ne ara girdi de şarkının en önemli parçası oldu diyorsunuz resmen. Jefferson Airplane'ın mikrofonunun sahibinin sadece Grace Slick olmadığını gösteriyor adeta Marty Balin.

Hem alt olduğu kültürün net bir temsili, hem de kültürden bağımız duşundüğünüzde şahane bir albüm kısıacası Surrealistic Pillow. Herkesle şiddetle öneririm. ■ ÖMER

ISSN: 1307-0933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)  
C. Serpil Uluçık, [serpil@oyungözer.com.tr](mailto:serpil@oyungözer.com.tr)

Gökku Estetiği Binası Cad. No:13-B15A  
Anadoluhisari / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi  
Atay Uluç, [atay@oyungözer.com.tr](mailto:atay@oyungözer.com.tr)

Yayın Koordinatörü  
Tuğluk Ökçü, [tuğluk@oyungözer.com.tr](mailto:tuğluk@oyungözer.com.tr)

Yazı İşleri Müdürü  
Ömer Akdağ, [omer@oyungözer.com.tr](mailto:omer@oyungözer.com.tr)

Editörler  
Eren Eryılmaz, [eren@oyungözer.com.tr](mailto:eren@oyungözer.com.tr)  
Tasik Kaplan, [tasik@oyungözer.com.tr](mailto:tasik@oyungözer.com.tr)

Görsel Yönetmen  
Gizem Sedef, [gizem@oyungözer.com.tr](mailto:gizem@oyungözer.com.tr)

Serbest Yazarlar  
Ali Sezgin, [ali@oyungözer.com.tr](mailto:ali@oyungözer.com.tr)  
Aray Aybar, [aray@oyungözer.com.tr](mailto:aray@oyungözer.com.tr)  
Burak Üren, [burak@oyungözer.com.tr](mailto:burak@oyungözer.com.tr)  
Beyza Özkan, [beza@oyungözer.com.tr](mailto:beza@oyungözer.com.tr)  
Can Arslan, [can@oyungözer.com.tr](mailto:can@oyungözer.com.tr)  
Ege Sağın, [ege@oyungözer.com.tr](mailto:ege@oyungözer.com.tr)  
Emre Sümer, [emre@oyungözer.com.tr](mailto:emre@oyungözer.com.tr)  
Emre Kazaoglu, [emre@oyungözer.com.tr](mailto:emre@oyungözer.com.tr)  
Eren Okka, [eren@oyungözer.com.tr](mailto:eren@oyungözer.com.tr)  
Eser Güven, [eser@oyungözer.com.tr](mailto:eser@oyungözer.com.tr)  
Furkan Kızıoğlu, [furkan@oyungözer.com.tr](mailto:furkan@oyungözer.com.tr)  
Gökler Hürriyetler, [gokler@oyungözer.com.tr](mailto:gokler@oyungözer.com.tr)  
Hızal Çamur, [hazal@oyungözer.com.tr](mailto:hazal@oyungözer.com.tr)  
Hüsnü Can Arslan, [husein@oyungözer.com.tr](mailto:husein@oyungözer.com.tr)  
H. Hüsnü Tatarlı, [husein@oyungözer.com.tr](mailto:husein@oyungözer.com.tr)  
Neylan Akatlı, [neylan@oyungözer.com.tr](mailto:neylan@oyungözer.com.tr)  
Nurettin Tan, [nurettin@oyungözer.com.tr](mailto:nurettin@oyungözer.com.tr)  
Onur Kaya, [onurkaya@oyungözer.com.tr](mailto:onurkaya@oyungözer.com.tr)  
Sahri Erhan Sabancı, [sahri@oyungözer.com.tr](mailto:sahri@oyungözer.com.tr)  
Volkan Tercan, [volkan@oyungözer.com.tr](mailto:volkan@oyungözer.com.tr)

Kartlıda Bulunanlar  
Deniz Kırca, Herve Akman

Web Geliştirme  
Özcan Özkan, [ozcan@setimedia.com](mailto:ozcan@setimedia.com)  
Özer Özdoğan, [ozcan@setimedia.com](mailto:ozcan@setimedia.com)

Reklam Bütçesi  
Tel: 0216 465 98 50

İletişim Yolları  
Yusuf Ustaoglu, [www.mavikam.net](http://www.mavikam.net)

**setimedia**

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.  
Adına Sahibi: Atay Uluç

Yayın Yeri:  
Gökku Estetiği Binası Cad. No:13-B15A  
Anadoluhisari / İSTANBUL  
Tel: 0216 465 98 50  
Fax: 0216 465 98 52

Baskı Yeri:  
Türkmen Madencilik ve Taş A.Ş.  
Alpazın Mah. Hırsan Binalı Cad. No:4 SAKAKTEPE / İST  
VD. BOĞAZİÇİ KURULUMLARI. NO 971 045 8722

Baskı Tarihi: 30 Mart 2017  
Dağıtım: TÜRKİYE Dağıtım Pazarlama A.Ş.  
Yayın Türü: Yayın, süreli, aylık

Oyungözer, SETİ Yapım ve Yayıncılık tarafından yayımlanmaktadır  
ve basım-pazarlama konularında ayrılmaktadır. Bu dergideki yazılar  
ve görsel materyaller SETİ Yapım ve Yayıncılık'tan yazılı izin  
alınmadan kaynak gösterilse bile kullanılamaz.



#### Küçük bir rica...

Oyungözer'tenizi biliktirmiyorsanız  
çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okumak  
için verileceğiniz kime yoksa, lütfen  
doğruya kazandırılmak üzere bir geri  
dönüşüm kutusuna bırakın.

# PERSONA 5

ERGENLİK YILLARIMIZI GÜZEL HATIRLAMAK  
İÇİN ARTIK BİR SEBEBİMİZ VAR!



MAYIS'TA OYUNGEZER'DE

# OVERWATCH

## SATIŞTA



PC | DVD

PS4

XBOX ONE

© 2015 Blizzard Entertainment, Inc. Tüm hakları saklıdır. Overwatch ve Overwatch logosu, Blizzard ve/veya başka Blizzard Entertainment, Inc. ve/veya başka Blizzard Entertainment, Inc. ile ilişkili diğer markalardır. Blizzard ve/veya diğer markalar, Blizzard Entertainment, Inc. tarafından veya onun lisans verdiği kişiler tarafından kullanılmaktadır. Bu oyunun yayımlanması için Blizzard Entertainment, Inc. ile "PlayStation", Sony Computer Entertainment Inc. ile "Xbox One" ve/veya diğer markalar, Sony Computer Entertainment, Inc. ile ilişkili diğer markalardır. "P.E.G.I." ve/veya diğer markalar, Sony Computer Entertainment, Inc. tarafından kullanılmaktadır. Tüm hakları saklıdır.

**BLIZZARD**  
ENTERTAINMENT

